Tot.350

新闻专题：CCG EXPO特报——直击两大次世代主机国行版首秀

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



176页 暑期特刊

2014 暑期游戏补习班

刀剑神域 虚空断章

中文游戏佳作指南

海贼王 无尽世界 红

超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园

忍乳负重 闪乱神乐

攻略透解

妖怪手表2 元祖·本家

免费游戏天国大合集

光环 斯巴达突袭

墨西哥英雄大冒险 加强版

战斗砖块剧场

研究中心

自由战争

2014.7B

定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

14>

Gamehalo 特别收录 马里奥赛车8 "友尽于此"编辑部大赛 | CCG中国国际动漫游戏博览会集锦 勇敢的心 世界大战 游戏黄金眼

影像攻略 UCG胧村正第三弹DLC 死狂BOSS战视频攻略

新作影像集锦 刺客信条 大革命 | 毁灭战士 | 宿命 | 光环 士官长合集 | FIFA 15 天生战狂 | 边境之地 前续 | 孤岛惊魂 4 | 日暮城狂欢 | 铁拳 7 | 塞尔达无双 战国无双 4 | 零 濡鸦之巫女 | 火影忍者 疾风传 究极忍者风暴 变革

赠 Gamehalo高清光盘＋游人专用 夏日凉扇

UCG视频组为广大格斗游戏爱好者精心制作的
全新节目《格斗派系》现已上线！

格斗派系
FIGHTING CREW

三大板块为各位全方位
介绍格斗游戏热点

VS新闻　网罗近期格斗游戏热门资讯

VS竞技场　EVO2014三大赛事精选

VS教室　《终极街头霸王Ⅳ》新角色上手指南

格斗派系，热血盛宴！

土豆视频
http://v.tudou.com/Gamehalo/



TV GAME半月刊

2014.7B

总第 350 期

COVER STAFF

封面用图：刀剑神域 虚空断章

封面设计：anubis

© 2014 BANDAI NAMCO Games Inc.

新闻专题



2014中国国际动漫游戏博览会特报——直击两大次世代主机国行版首秀



免费游戏天国大合集



墨西哥英雄大冒险 加强版

特别企划



细数游界风云起
2014上半年大事记

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 暑期补习班

22 游戏情报站

26 新闻专题

30 焦点

33 编辑视点

34 编辑议题

36 热点追踪

40 进击最前线

42 访谈

45 黄金眼

46 排行榜

前线狙击

48 英雄传说 闪之轨迹 II

50 夜下降生Exe：Late

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

52 妖怪手表2 元祖・本家

中文游戏佳作指南

72 超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园

80 刀剑神域 虚空断章

98 忍乳负重 闪乱神乐

102 海贼王 无尽世界 红

109 软硬兼施SP

免费游戏天国大合集

110 墨西哥英雄大冒险 加强版

116 战斗砖块剧场

128 光环 斯巴达突袭

134 3DS应援团

136 PS CLUB

研究中心

140 自由战争

游戏文化 GAMES CULTURE

147 秘密花园

148 特别企划

162 多边共享

164 独立之光

读编交流 EDITORS & GODS

166 读编往来

172 小编寄语

174 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年7月16日
定　价：人民币19.80元

2014 暑期游戏补习班



文 UCG全体编辑　统筹 宇宙人　美编 anubis



星之卡比 华丽三重奏

星のカービィ　トリプルデラックス

3DS ①

游戏类型	平台动作	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年1月11日
游戏人数	本地1人，局域网1~4人		

黄金眼评分 26

② ■动脑解谜 ■视觉系

③

游戏概要 ⑥

《星之卡比 华丽三重奏》并未在美术风格方面寻求突破，而是针对3D效果，设计了纵深分层的关卡舞台。玩家控制卡比，乘坐星星往来于远近两个层次，小规模的场景却有着多样化的谜题。新增的“宇宙大爆炸”变身会在特定的位置出现，成为场景中的大型解谜机关的一部分。本作加入了杂耍、弓箭手、独角虫和铃铛变身，就算是动作苦手也能轻松使出华丽的招式。[初心者]

适应玩家人群 ④

- 对动作性要求较低
- 想要充分体验裸眼3D效果
- 追求变化的休闲玩家

平均游戏时间 ⑤

- 故事模式通关约10小时
- 全收集视玩家操作水平而定

三重华丽 双层乐趣



◀“宇宙大爆炸”卡比相当于活动的谜题机关。

特别提示 ⑧

本作中的“卡比战士”只是小游戏，却有着不亚于大乱斗的乐趣，变身能力、道具以及场景组合的丰富度甚至让它成为了通关后最耐玩的模式，以下载通信的方式就能跟好友联机。

卡比变身小宇宙 ⑦



▲分层的场景使游戏内容密度更大。

①游戏的基本信息

包括本刊译名、原名、机种、游戏类型、发行厂商、对应玩家年龄、发售日、游戏人数以及本刊的黄金眼评分，其中对应玩家人数分成了本地、局域网、在线三部分。

②游戏标签

以最简单的标签描述游戏的主要特征，让大家能大致了解游戏的基本特色。

③游戏封面

方便玩家对照封面购买游戏，注意同一游戏不同地区版本的封面有可能不一样。

④适应玩家人群

说明该游戏是面向哪些玩家群体的需求而创作的，当然不属于该群体的玩家也可以尝试该作。

⑤平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素挖掘、白金/全成就、深度研究等进行到不同程度所需的时间，方便大家参考并合理安排自己的时间。

⑥游戏概要

关于游戏基本情况的简单介绍。

⑦游戏截图

具有代表性的游戏截图，图注中包含了作品相关的有用信息，大家阅读时还请留意。

⑧特别提示

玩过该作的玩家为有意接触作品的玩家所提的建议、提醒或忠告。

0~9

2014 FIFA 巴西世界杯　14

A

阿尔卡娜之心3 LOVE MAX!!　18
暗魂献祭 三角势力　8

B

边境之地2　16
变形金刚 暗火燎原　20

C

超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪　11
超凡蜘蛛侠2　15
超级大金刚 热带寒流　6
超级女主角战记　5
超女神信仰 激神黑之心　18
出包王女 Darkness 战斗狂欢　17
出击飞龙　6
初音未来 歌姬计划 F2　12
触摸侦探小泽里奈3 滑子菇梦见了香蕉?　15

D

刀剑神域 虚空断章　18
德军总部 新秩序　17
第3次超级机器人大战Z 时狱篇　13
斗神都市　4

E

EA 终极格斗冠军赛　20
恶魔城 暗影之王2　7

G

歌组575　3

H

海贼王 无尽世界 红　20
黑暗之魂Ⅱ　9

J

JUMP 全明星大乱斗V　10
机动战士高达 外传合集　17
机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发　4
假面骑士 穿越战争Ⅱ　21
剑之街的异邦人 白之王宫　20
静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗　9

K

Kinect 运动大会 强手如云　12
看门狗　17

L

乐高 霍比特人　13
乐高大电影 游戏版　6
烈焰契约　16
龙珠ZZ之战　4

M

马里奥高尔夫 世界旅行　15
马里奥派对 海上乐园　10
马里奥赛车8　19
梦幻俱乐部 GOGO.　13
魔笛 新世界　6
魔都红色幽击队　13
谋杀 灵魂嫌疑犯　19
牧场物语 通往新天地　8

N

逆转裁判123 成步堂精选集　14
女神异闻录Q 暗影迷宫　19

O

偶像大师 全力以赴　16

P

噗哟噗哟对俄罗斯方块　5

Q

潜龙谍影V 原爆点　10

R

刃 忍者龙剑传Z　10
如龙 维新　7

S

少女与战车 战车道的极致　21
神鬼寓言 周年纪念版　5
神偷　7

T

太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险　21
泰坦天降　9
特技摩托 融合　14

W

无名英雄 再来者　11

X

限界凸记 萌之编年史　16
新 Loveplus+　11
新耀西岛　9
星之卡比 华丽三重奏　3

Y

英雄 战姬　18
影牢 暗域公主　8
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙　5

Z

战国 BASARA4　3
战国无双4　11
植物大战僵尸 花园战争　7
自然法则　12
自由战争　21
最终幻想 剧场韵律 谢幕　14



PS4上半年表现

今年2月22日PS4日版如期发售，之后还迎来了《如龙 维新》《无名英雄 再来者》等独占佳作，加上还有《看门狗》等跨平台作品，阵容强盛。而且由于港版已经发售，因此PS4是目前惟一可以玩到次世代中文游戏的主机，光这一点就还是值得大家购买了。不过目前日厂还未能跟得上，上半年PS4几乎没有独占的日式游戏发售。所以日式游戏玩家目前可以先观望一段时间。



星之卡比 华丽三重奏

星のカービィ　トリプルデラックス

3DS

黄金眼评分 26

游戏类型	平台动作	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年1月11日
游戏人数	本地1人，局域网1~4人		

■动脑解谜
■视觉系

游戏概要

《星之卡比 华丽三重奏》并未在美术风格方面寻求突破，而是针对3D效果，设计了纵深分层的关卡舞台。玩家控制卡比，乘坐星星往来于远近两个层次，小规模的场景却有着多样化的谜题。新增的“宇宙大爆炸”变身会在特定的位置出现，成为场景中的大型解谜机关的一部分。本作加入了杂耍、弓箭手、独角虫和铃铛变身，就算是动作苦手也能轻松使出华丽的招式。[初心者]

适应玩家人群

- 对动作性要求较低
- 想要充分体验裸眼3D效果
- 追求变化的休闲玩家

平均游戏时间

- 故事模式通关约10小时
- 全收集视玩家操作水平而定

三重华丽 双层乐趣



◀“宇宙大爆炸”卡比相当于活动的谜题机关。

卡比变身小宇宙



▲分层的场景使游戏内容密度更大。

特别提示

本作中的“卡比战士”只是小游戏，却有着不亚于大乱斗的乐趣，变身能力、道具以及场景组合的丰富度甚至让它成为了通关后最耐玩的模式，以下载通信的方式就能跟好友联机。



战国BASARA4

战国 BASARA4

PS3

黄金眼评分 25

游戏类型	动作	厂商	Capcom
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2014年1月23日
游戏人数	本地1~2人		

■酣畅爽快
■正统日式

游戏概要

可使用的武将数量多达32人，除了伊达政宗等玩家早已熟悉的角色外，还引入了岛左近、柴田胜家等五名新武将，挑战更多元化的手感与玩法。战场地图数量总计有39张，经典的“通缉犯”要素得以传承，但取消了武器之间的差异，改为玩家根据自身需要自行锻造兵器。本作还第一次引入了“课金”元素，玩家可在PSN购买武将或是启动资金和经验。[八重樱]

适应玩家人群

- 割草游戏死忠群体
- 喜欢研究华丽技能组合的玩家
- 对“刷刷刷”不会感到厌倦的人

平均游戏时间

- 单一武将剧情模式通关仅需3小时左右
- 获得白金奖杯需要100小时以上

战国群雄们再度展开绚烂的霸主之争！



◀华丽且扎实的手感一向是“大香蕉”系列的特色，无论是新手还是高手都可得到满足。

动作游戏中的“鬼泣”！



▲本作新增的“戏画BASARA技”可视为是原有BASARA技的进化版，伤害更大、范围更广。

特别提示

故事的剧情部分保留了系列一贯的风格，有热血感人也有无厘头搞笑喷饭，新增武将无论是战斗手感还是故事都比较出彩。本作的白金难度相比前作有所降低，基本只需要花时间就可达成。



歌组575

うた组み 575

PSV

黄金眼评分 22

游戏类型	音乐	厂商	SEGA
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2014年1月23日
游戏人数	本地1人		

■音乐主义
■二次元萌

游戏概要

SEGA突发奇想制作出的一款原创音乐游戏，歌词选择系统配合Vocaloid技术碰撞出了不一样的火花。玩家可以自由组合歌词，并让小豆与抹茶这两位虚拟角色进行演唱。游戏在角色塑造和剧情处理上可圈可点，虽然歌曲质量、舞蹈编排都很不错，不过用静态图片当背景以及别扭的触屏操作等细节上的处理不够考究。[哪尼]

适应玩家人群

- 喜欢音乐游戏的玩家
- 喜欢自己创作歌词的玩家
- 有一定日语基础的玩家

平均游戏时间

- 剧情通关约为4个小时
- 白金时间约为8小时（视个人水平而定）

正冈小豆与小林抹茶的青春物语



◀夏日的祭典上载歌载舞，尽情演出。

以“575”形式的俳句传达出最真实的情感



▲腹黑抹茶在半夜的校园顶楼讲起了鬼故事。

特别提示

本作的白金奖杯有难度要求，必须所有歌曲达成最高难度全连才行。虽说基本上难度不高，不过还是有一两首歌曲的谱面比较变态，不太擅长音乐游戏的玩家请谨慎开坑。



龙珠Z Z之战

ドラゴンボ－ルZ BATTLE OF Z

X360/PS3/PSV

游戏类型	动作	厂商	BNGI
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年1月23日
游戏人数	本地1人 在线2~8人		

黄金眼评分 20

■ fans向
■多人联机

游戏概要

《龙珠ZZ之战》并不是单纯的格斗游戏，更像是时下流行的共斗游戏。本作大致分为三种游戏模式：单人任务、多人合作、团队作战。单人模式下玩家需要按照剧情不断推进，解锁更多的人物和道具，多人合作中可以组成四人小队挑战巨大的BOSS，诸如看到满月后变成猿猴的赛亚人都会出现在游戏当中，讲究战术配合的打法使得战斗乐趣倍增。[乐小游]

适应玩家人群

●有“龙珠情节”的玩家
●喜爱共斗类型的玩家
●对格斗平衡性及手感要求不高的玩家

平均游戏时间

●单人模式下主线流程通关大约8小时
●由于有时间限制奖杯/成就，本作白金/全成就时间至少为50小时

熟悉的角色再次进入玩家视线



◀“《龙珠》系列”游戏画面强调色彩上的鲜艳

用华丽的技能将敌人秒杀



▲看到“龟派气功”等熟悉的招式，龙珠迷们怎能不热血沸腾？

特别提示

游戏在操作方面与其他的漫画格斗游戏相比简单不少，大部分动作都只需要一两个按键即可完成，多人合作的时候，玩家需要专心找出敌方BOSS的弱点逐一击破，颇为考验团队配合的默契程度。



斗神都市

斗神都市

3DS

游戏类型	角色扮演	厂商	Imageepoch
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2014年1月30日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 －

■二次元萌
■成人向

游戏概要

作为18禁游戏的重制版，《斗神都市》有着重新绘制的人物以及大量的剧情配音，加上新增的故事和大打擦边球的精美CG，可谓诚意满满。本作的回合制战斗虽然是2D敌人加特效的简陋画面，却有着各种即死的高难度。角色成长及战斗系统跟美少女文字冒险融合，玩家将收集美少女怪物卡牌，或者攻略女配角从而获得技能，为成为斗神都市的支配者而战。[初心者]

适应玩家人群

●喜爱美少女文字冒险游戏
●希望挑战高难度回合制战斗

平均游戏时间

●一周目剧情通关约25小时
●二周目新增高难度BOSS及角色收集

登上斗神都市的王者之座



◀斗神都市王者的去路竟然是地狱？

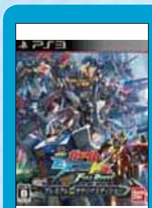
地狱里的善恶抉择



▲熟悉培养卡牌后得到的技能至关重要。

特别提示

战斗的两大关键是“技能”及“行动顺序”，在挑战BOSS之前要充分准备好卡牌技能，针对敌人的弱点选择卡牌，而战斗时则要摸清对手的出招套路，否则会陷入绝对无法胜利的困境。



机动战士高达EXTREME VS.完全爆发

机动战士ガンダム EXTREME VS. Full Boost

PS3

游戏类型	动作	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2014年1月30日
游戏人数	本地1~2人，在线1~4人		

黄金眼评分 26

■竞技对战
■酣畅爽快
■硬派核心

游戏概要

本作是开创了2VS.2对战模式的“《高达VS》系列”最新作。游戏中收录机体总数超过100台，其中包含了Ex-S等只在小说中登场的机体，可说是目前收录机体数量最多最全的游戏，每台机体的特点和性能都根据原作设定忠实还原。玩家可以通过PSN网络跟世界各地的玩家一起对战。单机部分收录了根据原作剧情改编的FB任务模式，内容充实。[宇宙人]

适应玩家人群

●喜欢对战游戏的玩家
●高达的爱好者
●网络环境好，可流畅联机的玩家

平均游戏时间

●FB任务（即单机内容）完成时间约10小时
●白金约60小时
●参与网战可一直游玩

收录机体最多最全的高达对战游戏



◀比起单打独斗，游戏更强调两位玩家之间的配合。

胜利是两个人共同的荣誉



▲FB任务模式中再现了很多“《高达》系列”的名场面。

特别提示

本作强调的是两个人合力作战，单靠一个人的强大是没用的。除了要掌握机体的性能之外，还要懂得怎么配合队友，该在什么时候进攻或防守，才有机会在对战中获得更高的胜率。



Xbox One上半年表现

Xbox One的游戏大多走跨平台战略，因此目前独占的作品比较少，但是由于自身具备最优质的网络服务，使它成为喜爱欧美游戏和网战的玩家无可争议的首选。此外，不久前的E3大展上还公开了相当庞大的下半年游戏阵容，从长远来看也不愁没游戏玩。不再与Kinect捆绑销售令其价格亲民了许多，只不过国行Xbox One发售在即，还在观望的同学可以再等等，待具体售价、游戏阵容等情报公布之后再做决定。



神鬼寓言 周年纪念版
Fable Anniversary

X360

黄金眼评分 25

- 游戏类型：角色扮演
- 厂商：Microsoft
- 对应玩家年龄：17 岁以上
- 发售日：2014年2月4日
- 游戏人数：本地 1 人

■美式风味

游戏概要

本作是为庆祝《神鬼寓言》系列”发售 10 周年而推出的纪念作品，游戏选取系列初代的完整版《神鬼寓言 失落之章》进行重制，游戏的画面经过完全重制，绝非单纯地拉高分辨率了事。同时，游戏追加了成就系统，弥补了当年玩家的遗憾。无论是老玩家想要重温系列原点，或是新玩家想要开始自己的寓言旅程，本作都是你最好的选择。[伽蓝]

适应玩家人群

●想重温“《神鬼寓言》系列”初代的玩家
●初次接触“《神鬼寓言》系列”的玩家
●钟情剑与魔法类美式 RPG 的玩家

平均游戏时间

●主线通关时间约为 20 小时
●全成就时间在 35 小时以上

回归原点的“寓言”！



◀游戏的画面经过了完全重制，对比原作可以说是有了质的飞跃。

重制领域的良心标杆



▲全中文的游戏环境让玩家倍感亲切，而且翻译质量相当高，一些地道的用于常常让人捧腹。

特别提示

游戏初期的近战以及魔法的角色培养方向显然要优秀与远程方向，因为弓箭的操作繁琐，需要通过蓄力才能得到效果，因此在游戏中显得十分鸡肋，而且玩起来也很累，建议将其无视。



勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙
ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議なふしぎな鍵

3DS

黄金眼评分 24

- 游戏类型：角色扮演
- 厂商：Square Enix
- 对应玩家年龄：全年龄
- 发售日：2014年2月6日
- 游戏人数：本地 1 人，在线 2 人

■正统日式
■ fans 向
■经典再续

游戏概要

在 3D 重制的基础上，本作增加了 G 级巨型怪兽的后续故事，并且有着同类游戏中最多数量的怪兽。在培养升级怪兽的过程中，玩家可以将它们融合，从而搭配技能、改变怪兽特性和提升数值，创造属于自己的同伴。本作加入了诸如战斗加速等便利的功能，而且支持最多 8 人的擦肩通信对战以及联网的排行对战，以积累分数为目标的对战系统能带给玩家不一样的游戏体验。[初心者]

适应玩家人群

●热衷于收集、育成和对战
●《勇者斗恶龙》玩家

平均游戏时间

●剧情一周目通关约 35 小时
●培育怪兽需耗费无数时间

来创造不可思议的怪兽吧



◀在异世界上天下海捕捉各种怪兽。

G级怪兽震撼登场



▲怪兽的体型影响着队伍的组成。

特别提示

在二周目后，合成钥匙就变成了收集怪兽的必经之路，除了要注意钥匙的词缀搭配之外，由于冷却时间的限制，进入异世界的时机以及之前的准备也都非常重要，避免浪费宝贵的钥匙。



超级女主角战记
超ヒロイン战记

PS3/PSV

黄金眼评分 16

- 游戏类型：策略角色扮演
- 厂商：BNGI
- 对应玩家年龄：15 岁以上
- 发售日：2014年2月6日
- 游戏人数：本地 1 人

■正统日式
■二次元萌
■ fans 向
■策略战术

游戏概要

作为眼镜厂新尝试的作品。本作收录了 10 款经典的美少女动漫作品。以这些人气美少女角色作为卖点，并在此基础上融合了《超级机器人大战》系列”和“《女王之刃》系列”的基本要素，配合原创角色的基本剧情，构筑了一段又萌又热血的神奇对决。由于游戏以美少女作为卖点，那么各种服务性的杀必死场面自不会少，角色的招式也得到了高度的还原。[时雨]

适应玩家人群

●喜爱游戏参战作品的玩家
●对于“《女王之刃》系列”情有独钟的玩家

平均游戏时间

●故事模式全剧情达成约 40 个小时
●白金需要 100 个小时以上

跨越时空的奇幻战斗！



◀多个作品之间的角色发动连携攻击！

战斗场面魄力十足！



▲打败怪叔叔，拯救世界。

特别提示

虽然游戏中集结了大量的女主角，但是对白没有语音会让人失去代入感。画面糟糕，角色的建模也惨不忍睹，战斗变化也不多，在不观看战斗无法触发特殊攻击硬生生地拉长了游戏时间。



噗呦噗呦对俄罗斯方块
ぷよぷよテトリス

3DS/PSV/PS3/Wii U

黄金眼评分 24

- 游戏类型：益智
- 厂商：SEGA
- 对应玩家年龄：全年龄
- 发售日：2014年2月6日
- 游戏人数：本地 1 人，局域网 2~4 人，在线 2~4 人

■竞技对战
■酣畅爽快

游戏概要

在全语音的剧情模式中，玩家可以体验到《俄罗斯方块》新角色加入后的原创故事。两大消除类游戏在本作中不仅产生了有趣的化学反应，而且有着相当不错的平衡性，不会因为玩家不擅长某一方而玩不下去。而它们的基本规则经过了融合，方块和噗呦的结合催生了新的消除技巧，玩法迥异的各种游戏模式适合用来打发碎片时间，也能在联机对战中与其他玩家互相陷害。[初心者]

适应玩家人群

●随时随地玩消除类游戏的玩家
●喜欢激烈而有戏剧性的对战
●研究连锁消除的达人

平均游戏时间

●剧情模式通关约 7 小时
●其余模式游戏时间因人而异
●白金奖杯时间约 20 小时

里程碑式的大合体



◀剧情模式有着厚道的全语音。

让消除来得更猛烈些吧！



▲交替进行的两种游戏，紧张度满点。

特别提示

《俄罗斯方块》的加入让《噗呦噗呦》特有的“连锁消除”更富技巧性，你可以在两者结合的模式中制造 4 到 8 行的大消除，也可以制造小范围而连续的消除，让对方防不胜防。



乐高大电影 游戏版

The LEGO Movie Videogame

PS3/X360/PS4/Xbox One/Wii U

游戏类型	动作	厂商	WB GAMES
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年2月7日
游戏人数	本地 1~2 人		

黄金眼评分 24

■动脑解谜
■家庭悠闲

游戏概要

蝙蝠侠、超人、绿灯侠等耳熟能详的美式英雄化身为乐高形象出现在游戏中，让玩家体会别样的冒险方式。本作延续了《乐高》系列”传统的游戏模式，收集部分占了较大比重，隐藏角色非常丰富，玩家需要利用不同角色的技能进行解谜。剧情完全忠实于原版动画，诙谐幽默的台词令人忍俊不禁。开发式地图中能够探索的内容非常丰富，双人合作乐趣十足。[乐小游]

适应玩家人群

●美式英雄电影爱好者
●对乐高风格游戏情有独钟的玩家
●喜爱双人合作通关游戏的玩家

平均游戏时间

●在没有刻意完成收集的情况下通关需要 8 小时左右
●了解游戏物品的收集方式后白金 / 全成就时间 15 到 20 小时

平凡小人物拯救世界历险记



◀充满童话色彩的冒险世界，似乎每一幅画面都透露着欢乐的气息。

小积木蕴含大能量



▲电影中高大威猛的英雄角色“乐高化”后真是怎么看都萌萌哒。

特别提示

游戏主线流程中的谜题都可以通过故事中不断加入的角色来解开，一周目时部分收集是无法完成的。玩家最好先通关一次再进行收集，这样不仅能够享受游戏的剧情，还可以节省时间。



魔笛 新世界

マギ 新たなる世界

3DS

游戏类型	角色扮演	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年2月13日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 –

■剧情派
■ fans 向

游戏概要

《魔笛 新世界》是《魔笛 初始的迷宫》的续作，喜欢原作的玩家不仅可以看到新的剧情，还能够玩到充满机关变数的迷宫。游戏延续了基本的玩法，玩家要在故事模式发展剧情，然后进入迷宫开始战斗，获取素材提升能力。本作的战斗系统变化不大，但增强了连携的要素，可以实现 3 人连携技，不同的角色组队也能够发挥不一样的连携效果，甚至在连携后接续必杀技。[初心者]

适应玩家人群

●原作粉丝
●玩过前作的玩家
●喜欢迷宫攻略型游戏

平均游戏时间

●通关约 20 小时
●通关后可以继续游玩 DLC

再度攻略神奇迷宫



◀本作包含了动画二期的故事剧情。

新旧角色悉数登场



▲迷宫中设置了大量的陷阱。

特别提示

以攻略迷宫为特色的本作中，任务和角色都会有配信下载。目前公布的 DLC 追加了新角色练红炎和练红明，以及对应的额外任务以及故事剧情，价格均在 200 日元以下，相当实惠。



超级大金刚 热带寒流

ドンキ－コング トロピカルフリ－ズ

Wii U

游戏类型	平台动作	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年2月13日
游戏人数	本地 1~2 人		

黄金眼评分 –

■多人联机
■硬派核心
■家庭悠闲

游戏概要

大金刚家族栖息的岛屿被北方海盗所占据，为了夺回家园，它们展开了一场环岛大冒险。玩家可以选择大金刚以及它的猩猩同伴，在双人合作的模式中施展各自的能力降低游戏的难度，比如抓起敌人当武器，或者用拐杖协助高跳。本作的场景更加丰富，而且增加了水下攻击的环节。各种高难度的平台类型和关卡设计绝对能激起你的挑战欲。[初心者]

适应玩家人群

●对高难度平台动作感兴趣
●喜爱双人合作的玩家

平均游戏时间

●通关约 20 小时
●全收集时间因操作水平而异

寒冰海盗来袭



◀双人模式合作无间，收获双倍乐趣。

大金刚抵抗热带寒流



▲收集香蕉后使出全屏必杀技。

特别提示

鉴于游戏一贯的高难度，对于平台动作游戏不太擅长的玩家可以先略过收集和隐藏要素，善用买来的绿气球以及场景中的移动工具，减少失败次数，把通关作为首要目标。



出击飞龙

Strider Hiryu

PS3/X360/PS4/Xbox One

游戏类型	角色扮演	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年2月19日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 9.0/10

■暴力表现
■硬派核心
■酣畅爽快

游戏概要

《出击飞龙》是 Capcom 早期推出的一款横版动作游戏，硬派的手感和“高速杀敌”的爽快体验为其赢得了不少拥簇。如今这款作品在次时代主机上华丽重生，除了画面高清化之外，所有的地图场景都进行了重新制作，为玩家呈现出了精美的近未来风格，庞大的场景探索性十足。游戏在完美继承了原作“高速感”的同时，还引入了不少新系统，使得战斗更具多样性。[哪尼]

适应玩家人群

●喜欢横版卷轴类动作游戏的玩家
●想要见证经典游戏华丽重生的玩家
●钟情于 Capcom 游戏的玩家
●玩过并喜爱老版《出击飞龙》的玩家。

平均游戏时间

●普通难度通关最快可以保持在 4 小时以内。
●全成就或白金奖杯需要 15 小时左右

不负飞龙之名，以华丽的光剑斩断一切！



◀除了光剑之外，苦无也是游戏中的一大利器。

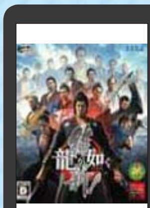
追求斩与速的极致 所到之处片甲不留！



▲面对各种奇形怪状的敌人，更应该拿出忍者的勇气与魄力。

特别提示

本作的白金有难度要求，必须在 Noraml 难度和 Hard 难度下各通关一次，高难度通关并不会解锁低难度的成就，另外的一个难点奖杯 / 成就是四小时内通关，不过没有难度限制。



如龙 维新

龙が如く 维新!

PS3/PS4

游戏类型	动作冒险	厂商	SEGA
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年2月22日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~4 人		

黄金眼评分 27

■正统日式
■暴力表现
■ fans 向

游戏概要

作为第一部登陆 PS4 的《如龙》，本作的画面与游戏体验在系列里算得上是十分出类拔萃。玩家在能够使用四种不同的“型”来战斗，在游戏里还有不少收集要素和系列特有的大量小游戏来陪伴玩家一起体验幕末的京都风情。在发售时 SEGA 还在 PSN 上配信了能够与 PSV 联动的 APP，玩家哪怕出门在外也能够用 PSV 来钓鱼或者去挑战迷宫，可谓是便利之至。[秋沙雨]

适应玩家人群

●对“《如龙》系列”熟悉的 FANS
●想体验幕末生活的玩家
●对小游戏感兴趣的玩家

平均游戏时间

●通关需要 10 小时左右
●达成白金条件需要将近 200 小时
●全小游戏制霸视玩家水平而定

“王生之狼”的维新物语



◀乱舞之型与短枪之型在战斗时最为强力

种类繁多的游玩要素



▲本作的小游戏依然保持在平均水准之上

特别提示

当各位玩家找不到好的练级点时，战斗迷宫是最佳选择，不仅能够在里面遇到大批的敌人，还能在练级的同时刷武器的合成 / 强化素材，使用 PSV 的 APP 还能够随时随地刷刷刷。



恶魔城 暗影之王2

Castlevania Lords of Shadow2

PS3/X360

游戏类型	动作	厂商	Konami
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年2月25日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 22

■枪战射击
■多人联机
■家庭休闲

游戏概要

“《LOS》系列”的第三作，同时也收尾之作。游戏的舞台由中世纪欧洲搬到了现代社会，从漫长沉睡中醒来的德古拉为了再一次从撒旦手中拯救世界而在现实与梦境两地间穿梭回收能力。流程中总计有 8 张大地图等待玩家们逐一探索，收集要素多达 189 个，另有 16 项挑战关卡，内容相当丰富。战斗系统方面需要灵活应用三种武器的即时切换来制造有利局面。[八重樱]

适应玩家人群

●对于硬派动作游戏甚有好感的玩家
●打过“LOS”前两作、希望补完剧情的人
●“《恶魔城》系列”的忠实粉丝

平均游戏时间

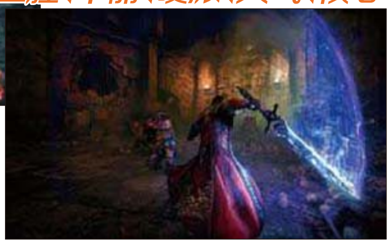
●故事模式全剧情达成约 15 小时
●全成就或白金奖杯需要 40 小时以上

黑暗王子再度踏上复仇之旅!



◀游戏中众多敌人都需要先使用特定的武器打出硬直后才能给予其致命的伤害。

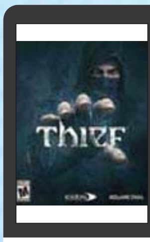
血腥、华丽、硬派、大气、核心



▲作为动作游戏来看，本作的操作难度不算低，对新手玩家们来说初期是个不小的考验。

特别提示

本作的地图系统极为简陋，完全不能作为参考，对于立志白金 / 全成就本作的玩家，建议先选择简单难度快速通关，不获得任何收集，待通关后进入自由模式时再将全部收集逐一搞定。



神偷

thief

PS3/PS4/X360/Xbox One

游戏类型	动作	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年2月25日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 27

■ fans 向
■经典再续
■恐怖惊悚

游戏概要

本作是系列的重启之作，更换了故事背景强化了画面表现，还把视角限定在了第一人称，使得游戏整体难度显得比一般潜行游戏更高。玩家能够自定义限制挑战的模式更是向玩家自己的潜行技巧提出了挑战。本作的故事充满了奇幻感，既有中世纪风格的街道，也有工业革命前夕的机械装置，甚至会有灵异奇幻元素出现，跌宕起伏的剧情配合着出色的过场，令人回味不已。[稀饭]

适应玩家人群

●核心躲猫猫饭
●灵异恐怖和中世纪风格双重爱好者

平均游戏时间

●熟练关卡设置的情况下通关仅需 7 小时左右
●全成就 / 白金需 40 小时以上

吹灯拔蜡，偷金窃银



◀除了用潜行的方式躲过敌人，把他们打晕也是一种选择。

经典系列的崭新重启



▲需要读取进度条的摸钱包是游戏中最刺激的偷窃内容之一。

特别提示

本作是一个中世纪风格的盗窃游戏，问题是后半段风格突变，又是潜入闹鬼的精神病院又是有极其吓人的食尸鬼怪物出没，让玩家遭受恐惧和紧张的双重精神压力，有种用力过猛的感觉。



植物大战僵尸 花园战争

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

X360/XOne

游戏类型	动作射击	厂商	EA
对应玩家年龄	10 岁以上	发售日	2014年2月25日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 1~24 人		

黄金眼评分 24

■枪战射击
■多人联机
■家庭休闲

游戏概要

“《植物大战僵尸》系列”的衍生作品，玩法从塔防改为动作射击。植物和僵尸方面各有 4 个兵种，每个兵种有不同的技能和变种，在地图上展开最大 12 对 12 的激烈对决。游戏还收录了 4 人合作的花园特别行动模式，需要抵抗 10 波僵尸大军的侵袭并成功逃亡。很多系列的经典角色和设计都会以 3D 形式在游戏中再现，并有原创的植物和僵尸出现。[纱迦]

适应玩家人群

●轻度联机射击爱好者
● PVZ 系列的支持者
●喜欢玩合作生存的人

平均游戏时间

●花园特别行动每局约 30 分钟
●在线部分可以无限游玩
●全成就要 30 小时（需配合）

热闹无比的24人联机大对抗



◀花园特别行动模式还可以用平板电脑和手机来玩。

丰富的自定义项目令战斗更加欢乐



▲游戏要素是通过游戏中获得的金钱在商店里抽包解锁的。

特别提示

游戏推出后持续以免费更新的方式推送全新的游戏内容，包括新变种、新模式等等，还追加了不少免费成就，称得上是常玩常新。这里必须为 EA 的厚道点 32 个赞!



牧场物语 通往新天地

牧场物语 つながる新天地

3DS

游戏类型	模拟经营	厂商	Marvelous
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年2月27日
游戏人数	本地1人，在线1~4人		

黄金眼评分

-

■正统日式
■家庭悠闲

游戏概要

《牧场物语 通往新天地》是该系列在3DS的第二部作品，本作的游戏要素在前作的基础上得以进化。玩家可以通过与动物们交流来加深感情，制作一个属于自己的动物园。在农场周围进行探索的手段也有所增加，玩家甚至可以下水有用来捉鱼或者找素材。在《双子村》里登场的两位结婚候卡米尔和莉可莉斯补在本作里也将作为可攻略对象再次登场。[秋沙雨]

适应玩家人群

- 想体验悠闲的乡村生活的玩家
- 熟悉《牧场物语》系列的"FANS
- 在《双子村》里没把卡米尔/莉可莉斯追到手的玩家

平均游戏时间

- 农场发展到最高程度约需用40小时
- 达成结婚结局所需时间视角色追求难度而定

温馨治愈的田园风情



◀能够在农场周边自由探索收集素材

新老角色的携手同行



▲与结婚对象的交流也十分重要

特别提示

缺钱是该系列所有作品在初期经营会遇到的难题，在牧场发展起来之后设施增加，这时赚钱手段就多了起来。想刷钱的玩家不妨去种植"わさび"，光是不用浇水这点就可以省下不少的时间。



影牢 暗域公主

影牢～ダ－クサイド プリンセス～

PS3/PSV

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2014年2月27日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分

23

■经典再续
■策略战术
■暴力表现

游戏概要

操作赢弱的女主角以各种陷阱虐杀敌人的《影牢》系列"时隔9年之后的最新作，游戏中有很多性能各异的陷阱，玩家可以将这些陷阱设置在适当的地方，让敌人踩到第一个陷阱之后就会连续被之后的陷阱击中，形成华丽的连击。此外可同时设置的陷阱不再局限于天花板、墙壁、地面各一个，玩家可以自由地同时设置7个陷阱，让陷阱连击的变化更丰富。[宇宙人]

适应玩家人群

- 喜欢用陷阱捉弄人的玩家
- 想象力丰富的玩家
- 喜欢以智慧战斗的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关约10小时
- 全挑战完成约60小时
- 白金时间100小时以上

结合了华丽、残虐与屈辱的陷阱表演!



◀发挥想象力让各种陷阱配合形成连击才是本作的精髓所在。

盔甲之下有乾坤



▲场景中的陷阱也要善加利用。

特别提示

本作首次加入了破甲系统，不同的敌人对某些陷阱会有抗性，但同时也有弱点，如果能连续命中他们的弱点就能造成破甲，这样就能降低他们的防御力以及消除对某些陷阱的抗性了。



Wii U上半年表现

Wii U上半年表现颇为令人失望，虽然有《超级大金刚 热带寒流》和《马里奥赛车8》两部大作，但其他新作数量很少，中间甚至有一整个月没新作的尴尬局面出现。还好下半年有不少闪亮的独占大作，比如《猎天使魔女2》、《塞尔达无双》、《零 濡鸦之巫女》，这些作品都确定了发售日。所以如果你喜欢这些作品，那Wii U就值得你购买。



暗魂献祭 三角势力

暗魂献祭 Detla

PSV

游戏类型	动作	厂商	SCE
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2014年3月6日
游戏人数	本地1~4人，局域网2~4人，在线2~4人		

黄金眼评分

25

■多人联机
■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

虽然只是一个资料片性质的作品，但《暗魂献祭 三角势力》相比前作进化非常明显。首先是画面上的提升，贴图、光影、人物动作以及服装质感等方面都得到了改善，观感上更加舒适。系统方面则是对前作中不合理的设定作出大刀阔斧的调整，新势力、新剧情、新供物等诸多新要素的追加更是为玩家带来了不亚于一款完全新作的体验。[哪尼]

适应玩家人群

- 喜欢共斗类游戏的玩家
- 前作《暗魂献祭》的老玩家
- 对黑暗世界观和重口味怪物情有独钟的玩家

平均游戏时间

- 继承前作通关存档的前提下，本作的通关时间大约为8小时
- 白金需要100小时以上

再一次踏入残酷的魔法世界



◀除了"救赎"与"献祭"，本作中还新增了"命运"，将魔物们的生死交予命运来决定吧。

轮回的人生与混乱的记忆 何为真相?



▲化身为"神"的梅林，实力更加强劲，还会变身为龙形态。

特别提示

本作的中文版可以继承前作中文版与日文版的存档，玩家无需担心自己此前玩的是什么版本。另外游戏还支持不同版本之间进行本地联机或线上联机，玩家可以享受到完全无障碍的共斗体验。

静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗



アルノサージュ ～生まれいずる星へ祈る詩～

PS3

游戏类型	角色扮演	厂商	Gust
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年3月6日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 21

■正统日式
■二次元萌

游戏概要

本作是《静籁之空》的续作，剧情紧接前作，数量庞大的专有名词足以让刚上手的玩家眼花缭乱。本作的战斗操作性较强，节奏与“《工作室》系列”相近，在收集方面也存在着与“《工作室》系列”类似的调和系统，新系统“内心深入”不仅是收集的要点，也是增强战斗里的一个重要手段。收入了不少 DLC 内容的 PSV 版《静籁永恒 PLUS》将于 10 月 2 日发售。[秋沙雨]

适应玩家人群

●接触过《静籁之空》的玩家
●喜欢听游戏音乐的玩家

平均游戏时间

●通关所需时间为 15 小时左右
●白金所需时间约为 40 小时

新生的惑星与两个少女的物语



◀精美的 CG 对 Gust 的游戏来说是不可缺少的

衔接前作的剧情
悦耳动听的音乐



▲战斗风格向“《工作室》系列”靠拢

特别提示

“内心深入”所需要消耗的 DP 点数在第一章时会比较紧缺，进入第二章之后将等级提升上去然后调整难度之后各位就可以发现 DP 点数已经多得快要溢出来了。

黑暗之魂 Ⅱ



Dark Souls Ⅱ

PS3/X360

游戏类型	动作角色扮演	厂商	BNGI
对应玩家年龄	18 岁以上	发售日	2014年3月11日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~4 人		

黄金眼评分 27

■硬派核心
■暴力表现
■成人向

游戏概要

这是“《黑暗之魂》系列”的续作，因此本作也延续了系列作品阴暗的世界观，玩家在游戏的过程中会感觉到相当压抑。与此同时，超高的难度和处处惊心的探索感也会将玩家压得喘不过气来。接近真实的动作模组能让玩家体验到武器的沉重感，如何灵活应对各具特色的 BOSS 是游戏通关的关键。誓约和网络系统的存在让游戏的耐玩性得以大幅度提升。[时雨]

适应玩家人群

●对自己操作水平有自信的玩家
●喜欢游戏氛围营造的玩家
●玩过系列作品的玩家

平均游戏时间

●通关时间约 60 个小时
●白金 / 全成就需要 100 个小时以上

压抑的氛围和超高的难度让玩家喘不过气！



◀与 BOSS 展开殊死的搏斗。

超越生死界限！



▲大量的武器需要玩家灵活应用。

特别提示

游戏并不以画面和帧数取胜，但在许多细节处可以看出制作组的用心。游戏的地图相当开阔，流程也非常厚道，游戏难度虽高，但系统的公平性可以让玩家减少挫败感，投入再挑战的过程。

泰坦天降



Titanfall

X360/Xbox One

游戏类型	主视角射击	厂商	EA
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年3月11日
游戏人数	在线 4~6 人		

黄金眼评分 27

■枪战射击
■多人联机
■酣畅爽快

游戏概要

本作的开发商是 Respawn，其主创人员出身于原《COD 现代战争》开发商 IW，出走之后创立了这家工作室，其首个作品就是《泰坦天降》。游戏继承了《COD 现代战争》的精髓，加入了巨大机器人、二段跳、壁走等要素，让游戏的攻防节奏大幅加快。游戏在对战方面的设计几乎是完美的，这使其获得了全球玩家的一致好评，获奖无数。[纱迦]

适应玩家人群

●对操作巨大机器人有爱的人
●所有的联机射击游戏爱好者
●追求高速、爽快的美式游戏玩家

平均游戏时间

●转生所需时间视技术而定
●全成就所需时间视技术而定
●目前最高为 9 转

开着巨大机器人驰骋于战场之上的感觉真好



◀通过连续击杀敌方作战单位，即可大幅缩短泰坦空投时间。

爽快高速的未来人机一体战
根本停不下来



▲游戏提倡的是高速移动的战斗，成功降低了 Camper 的回报。

特别提示

本作没有单机部分，但仍有剧情，只是也被融入到了联机部分。打完两个阵营的剧情之后还能各解锁一种新的泰坦。最终有 3 种性能各异的泰坦供你使用，你还可以单独定制武装和技能。

新耀西岛



Yoshi's New Island

3DS

游戏类型	平台动作	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年3月14日
游戏人数	本地 1 人，局域网 2 人		

黄金眼评分 23

■动脑解谜
■体感

游戏概要

蜡笔风格的画面让《新耀西岛》显得更加纯粹，在关卡设计上可以看到许多高难度的跳跃设定，达成这些挑战之后的收集品奖励让人成就感十足。本作的机关大多利用到陀螺仪的感应功能，包括耀西蛋的新操作模式，以及在经典的变身小游戏中控制变成交通工具的耀西。新增的巨大耀西蛋能够爽快地破坏场景，同时也让部分谜题变得棘手。[初心者]

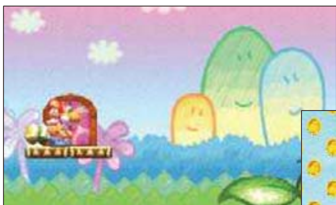
适应玩家人群

●喜欢扔耀西蛋的玩法
●希望挑战跳跃技巧的玩家
●有耐心挖掘隐藏的收集要素

平均游戏时间

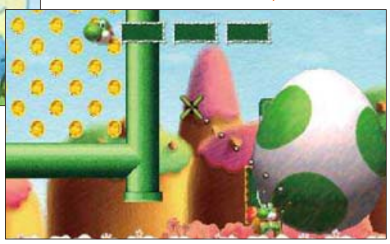
●剧情模式通关约 13 小时
●完美收集时间视操作水平而定

回归耀西岛



◀儿童画风格的外表下有着不小的挑战性。

巨大化耀西蛋，发射！



▲超巨大的耀西蛋究竟是怎样生出来的呢……

特别提示

虽然游戏比较容易上手，但是要兼顾跳跃和扔蛋并不简单，游戏的隐藏要素深藏不露，想达成完美的全收集需要有足够的耐性和技巧。在通关后，可以解锁挑战限时得分的交通工具小游戏。



潜龙谍影V 原爆点

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Xbox One/Xbox 360/PS4/PS3

黄金眼评分 24

游戏类型	动作冒险	厂商	Konami
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年3月18日
游戏人数	本地 1 人		

■剧情派
■经典再续
■暴力表现

游戏概要

本作是《潜龙谍影》系列”的最新作，也是“5 代”《潜龙谍影 幻痛》的序章，游戏采用了 Konami 自家的 FOX 引擎制作，表现出来的画面效果让人满意。由于游戏主线流程约 1 小时即可通关，因此被不少玩家套上骗钱的标签。游戏包含主线共收录 6 个任务，虽然每一个任务都在同一张地图内生成，但追求 S 级评价挑战会使乐趣以及耐玩度大大提升。[伽蓝]

适应玩家人群

● “《潜龙谍影》”系列死忠
●想初探本篇“《幻痛》”的玩家

平均游戏时间

●全任务通过约 4 小时
●视玩家水平不同，全成就 / 白金约 8~12 小时

“原爆”作序，初探“幻痛”



◀ Fox 引擎下的画面表现效果让人满意。

“《潜龙谍影》系列”的全面进化



▲拯救小岛秀夫的彩蛋恶搞度十足。

特别提示

以剧情著称的本系列在本作风格上变得黑暗了不少，部分镜头甚至会让玩家感到不安，这一点在日版中有所删减，总的来说本作在补完系列的剧情上的作用不可或缺。



刃 忍者龙剑传Z

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

PS3/X360

黄金眼评分 20

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	18 岁以上	发售日	2014年3月18日
游戏人数	本地 1 人		

■酣畅爽快
■暴力表现

游戏概要

本作是由早矢仕洋介和稻船敬二联合制作的动作游戏，虽然是《忍龙》系列”的外传但本作无论风格、系统和手感都与正统作大相径庭，适合一些没接触过系列的玩家尝试。玩家操作的主角是曾经被系列主角隼龙杀死并被造成半机械忍者的神风刃，而敌人是各种感染了病毒的丧尸。他能够使用短剑以及机械铁臂作战，此外还可以从丧尸敌人身上抢夺各种属性武器。[宇宙人]

适应玩家人群

●喜欢血腥的动作游戏爱好者
●追求“无双”式快感的玩家
●没接触过正传系列的玩家

平均游戏时间

●一周目通关约 6 小时
●街机模式通关约 2 小时
●白金时间视技术有较大波动

狂霸酷的机械忍者大战丧尸



◀由于风格差异大，挑剔的系列粉丝要有心理准备。

敌人的肢体也能变成武器



▲遇电凝结，遇热剧烈燃烧，大家猜猜是什么物质?

特别提示

游戏里有火焰、胆汁、电能三种属性，不同属性组合起来能够引起化学反应效果，游戏中不仅很多解谜要用到这个特点，用属性武器在敌人身上造成化学反应还可以大幅提升杀敌效率。



JUMP全明星大乱斗V

ジェイスターズビクトリーバーサス

PS3/PSV

黄金眼评分 -

游戏类型	格斗	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年3月19日
游戏人数	本地 1~4 人 在线 1~4 人		

■ fans 向
■酣畅爽快

游戏概要

作为 JUMP45 周年的纪念作品，游戏在角色的登场阵容方面颇为豪华。除了大家耳熟能详的鸣人、路飞等人气角色外，就连浦饭幽助这些近年来很少出现在游戏中的人物也一并参战。采用卡通渲染风格的游戏画面很好地还原了漫画中的场景，各种热血程度爆表的必杀技演出足以令无数粉丝大呼过瘾。多人同乐的战斗模式大大提升了游戏的趣味性。[乐小游]

适应玩家人群

●热爱 JUMP 漫画的粉丝们
●喜欢乱斗类型的玩家
●对原著声优情有独钟的 CV 爱好者

平均游戏时间

●主线流程通关大约 10 小时
●白金需要通关 3 到 4 遍，所以白金时间大约为 35 小时

亲手操作JUMP漫画角色!



◀乱斗游戏强调的并非平衡性，重点突出的就是一个热闹。

跨越时空的同场竞技



▲原本毫不相干的角色们因为游戏走到了一起，演绎出名为羁绊的新篇章。

特别提示

如果想在本作中找到属于格斗游戏的严谨性，那无疑会丧失很多唾手可得的乐趣，游戏的上手非常容易，适合平时不太接触格斗游戏的玩家，那么约上三五好友分屏对战是众乐乐的不二选择。



马里奥派对 海上乐园

マリオパーティ アイランドツアー

3DS

黄金眼评分 -

游戏类型	益智	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年3月20日
游戏人数	本地 1 人，局域网 2~4 人		

■家庭悠闲
■竞技对战

游戏概要

作为《马里奥派对》系列”在 3DS 上的作品，本作充分活用了裸眼 3D 和螺旋仪机能，让玩家能更好地沉浸在游戏当中。在聚会模式下，游戏提供了 7 个全新的游戏关卡，当中有 80 个全新的迷你游戏，无论是数量还是质量上都足以让人满意。值得一提的是，游戏对应 Download Play 功能，能够让没购入游戏的玩家也能一同联机游玩。[时雨]

适应玩家人群

●喜爱能轻松上手小游戏的玩家
●追求纯粹游戏体验的玩家

平均游戏时间

●完成每一种小游戏需 5 分钟左右
●完成全模式制霸需要 30 个小时以上

聚会游玩游戏的首选!



◀登上库巴塔，打倒库巴!

令人捧腹的迷你游戏层出不穷



▲多样化的游戏体验，游戏创意的结晶。

特别提示

虽然游戏对应 Download Play 功能，但是不对应 WIFI 联机令人遗憾。整体素质和系列作品持平，因此难度并不算高。



超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪

超次次元ゲイム ネプテューヌ Re;Birth2 SISTERS GENERATION

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	Compile Heart
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年3月20日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 -

■二次元萌
■正统日式

游戏概要

本作是以日本游戏业界厂商萌娘化，并且根据真实业界概况而改编的角色扮演游戏，原作在 2011 年登陆 PS3 平台，本作则是其重制版。游戏中可使用的角色众多，除了硬件拟人化之外，还有很多第三方厂商拟人化，每个人除了有独特的技能之外，还可以自由地设定普通攻击的动作。虽然剧情基本上与原版相同，但是在外传路线中增加了一个全新的圣剑结局。[宇宙人]

适应玩家人群

- 对日本 ACG 业界有认识的玩家
- 喜欢萌娘人设的玩家
- 喜欢各种恶搞剧情的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关约 15 小时
- 全结局达成约 20 小时
- 白金时间视运气而定，快则 10 天左右

这次轮到掌机妹妹们拯救世界！



◀本作在移植的同时还整合了很多第三代独有的系统进来。

继续将恶搞精神贯彻到底



▲参战角色的变化也是本作的卖点之一。

特别提示

本作白金的最大难点在于新增的派遣迷宫模式，后期的派遣要登上数个小时甚至一天才能知道结果，玩家可而已用多存几个存档的方式，而且每个存档探索不同位置，这样就能提高成功率。



战国无双4

战国无双 4

PS3/PSV

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年3月20日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 1~2 人		

黄金眼评分 27

■正统日式
■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

作为系列十周年纪念作，《战国无双 4》无论是剧情上的升华还是战斗系统上的改革都深受好评。本作的剧情模式与《真·三国无双》系列”靠拢，采用以势力为中心的角度来对剧情进行描写。新加入的“影技”系统更是让战斗时的爽快感提高了一个层次。PS4 版即将于今年 9 月 4 日发售，届时还能体验到更流畅爽快的战斗与更精美的过场剧情。[秋沙雨]

适应玩家人群

- 喜欢爽快战斗的玩家
- 熟悉“《战国无双》系列”的 FANS

平均游戏时间

- 全剧情通关约需 20 小时
- 白金时间约需 100 小时

十载春秋纪念 樱舞万华无双



◀新系统的加入让“割草”更加爽快

新角色与新系统的绝赞调和



▲流浪演武模式的捏人系统可塑性很高

特别提示

在流浪演武模式里能够与武将们触发特殊剧情，需要注意的是这些特殊剧情不会因为玩家自创武将的性别而产生差异，所以有时候与同性武将之间会出现一些令人喷饭的对话。



无名英雄 再来者

inFAMOUS Second Son

PS4

游戏类型	动作冒险	厂商	SCE
对应玩家年龄	18 岁以上	发售日	2014年3月21日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 26

■视觉系
■剧情派
■美式风味

游戏概要

游戏的地图场景规模不大，南北两大区域分别被划分为六个和七个相对独立的小板块。玩家在通关主线剧情之外所要做的就是不断清除板块内的联保部敌人，降低敌方控制力从而达到区域解放。波光粼粼的水面，华灯初上的霓虹，一切都显得那么真实和自然。穿梭在西雅图的街道之间，只有两旁飞速后退的高楼在提醒着玩家们：“嘿！伙计，这只是个游戏。”[乐小游]

适应玩家人群

- 喜欢超能力题材的人群
- 热爱跑酷式沙箱类游戏的玩家
- 具备英雄情结的玩家

平均游戏时间

- 主线流程单分支完成一次需要花费 8 小时左右
- 游戏收集要素很少，白金时间大约为 20 小时

一切强权在逆天的实力面前都是渣渣



◀颤抖吧，你们这帮联保部的走狗们

在这里，你就是世界的中心



▲别以为穿了马甲就不认识你，还不快快跪求送死

特别提示

本作没有硬性规定的游玩顺序，玩家可以将全部区域解锁之后再进行主线。北方区域的地图要在剧情进行到中段时才会开启。虽然无法驾驶载具，但是华丽的超能力移动很好地填补了这个空缺。



新Loveplus+

NEW ラブプラス＋

3DS

游戏类型	模拟育成	厂商	Konami
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年3月27日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 25

■二次元萌
■剧情派
■正统日式

游戏概要

游戏以“休学旅行”和“回归原点”作为主题，重新制作了界面并摈弃了一些《新 Loveplus》的不合理之处，回归了系列的玩法。游戏分为朋友部分和恋人部分，在朋友部分里，玩家需要在 100 天的校园活动中提高自己的能力，完成事件并获得 3 位女生的欢心。被告白之后则能够在与现实时间同步的恋人模式中约会交流，与她经历各种各样的事件。[时雨]

适应玩家人群

- 想体验新玩法的文字恋爱冒险游戏玩家
- 希望在游戏中体验真实恋爱感觉的玩家

平均游戏时间

- 完成朋友模式需要 5 小时左右
- 恋人游戏模式时间无限

回归系列原点，重铸经典。



◀与女友一起享受旅行的乐趣。

与你的日常，是我无法舍弃的回忆。



▲拍摄下女友动人的脸庞吧！

特别提示

修复了前作众多 Bug 的本作，堪称是前作的完全版。新增的大量便利技能可以让玩家沉浸其中。旅行部分虽有趣，但缺乏可重复感受的乐趣。



初音未来 歌姬计划F2

初音ミク -Project DIVA- F 2nd

PS3/PSV

游戏类型	音乐	厂商	SEGA
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年3月27日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 24

■fans 向
■二次元萌
■音乐主义

游戏概要

《歌姬计划》系列”以 F 为后缀的第二作，不仅在 PS3/PSV 双平台同步推出，并且支持 Cross-Save 功能。游戏一共收录了 40 首曲目，达到系列之最，不过只有一半是新歌，另一半则是经过重新编排和制作的经典曲目。虽说游戏总体变化不大，但两种新操作的引入、更加精细的画面、大幅进化的读盘速度以及更完善编辑模式等等，都让本作趋于成熟，耐玩度也更高。[哪尼]

适应玩家人群

- 喜欢音乐游戏的玩家
- 喜欢初音等 Vocaloid 角色的玩家

平均游戏时间

- 全难度曲目解锁大约 6 小时
- 白金时间大约 60 小时

再一次高唱属于你的最强音



◀本作中增加了许多 DIVA 房间相关的内容，玩家们可以与角色们展开更多有趣的互动。

特别提示

在前作的 PSV 版中，划星星只能通过触摸屏来实现，而本作的 PSV 版则允许玩家像 PS3 版中那样，用左右摇杆来进行划星星的操作。提高了操作精度。

绚烂光影中的一抹清新葱绿



▲《二次元ドリームフィーバー》的 PV 非常华丽。



PSV上半年表现

今年 PSV 已经顺利与 PSP 完成了交接。上半年的日式游戏相当多，可以说是目前除了 PS3 以外日式游戏的第二主战场，特别是像《工作室》、《海王星》等比较传统的日式游戏都钟爱于这个平台。另外由于 SCE 的“共斗计划”继续进行，PSV 今年依然有不少出色的多人联机游戏发售。除此之外，还有不少 F2P 游戏在 PSV 上推出，对喜欢日式游戏的玩家来说有非常多的选择。不过作品还是二三线居多，而且美式游戏阵容依然贫乏。



自然法则

NAtURAL DOCtRINE

PS3/PS4/PSV

游戏类型	策略角色扮演	厂商	角川 Games
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年4月3日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 1~2 人		

黄金眼评分 21

■策略战术
■硬派核心

游戏概要

《自然法则》是日式游戏里最早登陆 PS4 平台的策略角色扮演类游戏，难度从各种意义上来说要比其他的 SRPG 要高不少，在序盘没有足够的教学提示就足以让大部分玩家手忙脚乱。剧情依然走日式幻想风格，人设也稍微有些复古。本作的在线部分奖杯现在比较难取得，主要是目前已经没有多少玩家在玩这个游戏。[秋沙雨]

适应玩家人群

- 想挑战高难度 SRPG 的玩家
- 对日式幻想系剧情感兴趣的玩家

平均游戏时间

- 全剧情收集needs 40 小时
- 白金所需时间视联机状况而定

充满幻想色彩的SRPG



◀本作的战斗对战略性的要求很高

特别提示

本作的 BUG 较多，在进行游戏的时候建议各位玩家每进行完一盘战斗就存一次档。在通关后不会继承等级和道具，如果想尽快回收二周目的奖杯建议还是以最简单的 EASY 难度来进行游戏。

重视战略的战斗与别具一格的角色



▲充满幻想色彩的世界观是一大看点



Kinect运动大会 强手如云

Kinect Sports: Rivals

Xbox One

游戏类型	体育	厂商	Microsoft
对应玩家年龄	10 岁以上	发售日	2014年4月8日
游戏人数	本地 1~4 人，在线 1~2 人		

黄金眼评分 21

■家庭悠闲
■竞技对战
■体感

游戏概要

《Kinect 运动大会》系列”的第三作，这次游戏收录了 5 项全新的运动，包括：水上竞速、攀岩、网球、保龄球、足球和打靶。借助强大的 Kinect One，游戏能够表现出更精细的体感控制。游戏还能根据玩家的脸部扫描生成模样相似的角色，然后用他 / 她来参加比赛。游戏支持联机，设计者还准备了数量繁多的挑战，鼓励玩家反复游戏。[纱迦]

适应玩家人群

- 所收录的 4 种运动的爱好者
- 想通过游戏健身的人
- 体感游戏爱好者

平均游戏时间

- 单一比赛时长 3~10 分钟
- 全成就用时随技术而定

身体力行，进行一场真刀真枪的体育比赛



◀网球比赛可以打出各种像模像样的技巧击球。

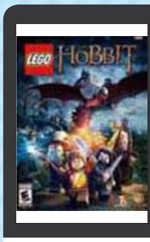
特别提示

本作一共有 55 个挑战，为 Xbox One 游戏之最。设计者希望通过定期更新的挑战来提高玩家反复游戏的动力。此外游戏还更新了提供新玩法的 DLC，延长了游戏的生命力。

新老玩法大集合 呈现最带感的5个项目



▲攀岩比赛中还可以发动必杀技：火箭跳。



乐高 霍比特人

LEGO The Hobbit

PS4/PS3/PSV/Xbox One/X360/Wii U

黄金眼评分 21

游戏类型	动作	厂商	WB GAMES
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年4月8日
游戏人数	本地 1~2 人		

■家庭悠闲
■动脑解谜

游戏概要

本作是根据著名电影《霍比特人》系列”改编的游戏，虽然人物全部变成了由积木块组成的卡通形象，但游戏流程忠实还原了电影的众多经典桥段，例如与食人妖的大战、乘坐木桶逃离精灵王国等等，原作粉丝也能得到满足。流程共计 16 章，通关后开启开放世界，在大地图上还有多达上百个任务等待着玩家逐一完成。玩家可使用的角色数量也将增加到 99 人。[八重樱]

适应玩家人群

●《霍比特人》和《魔戒》的忠实粉丝
●喜欢乐高这种卡通风格的人

平均游戏时间

●故事模式全剧情达成约 10 小时
●全成就或白金奖杯需要 40 小时以上

小小的积木，大大的冒险！谁说乐高的世界不精彩？



◀虽说人物和场景都是积木块拼搭而成的，但细节方面可是丝毫都不粗制滥造。

忠实还原的电影场景 叫人泪流满面！



▲考虑到很多玩家都是小朋友，本作的战斗难度极低，角色可以无限复活。

特别提示

本作每章都有 4 个宝物、10 个迷你背包和 1 张设计图需要收集，但一周目时因限制了角色使用导致无法收集全，只能留到二周目。另外电影第三部的内容在今后可能会通过收费 DLC 的形式提



梦幻俱乐部GOGO.

ドリームクラブ Gogo.

PS3

黄金眼评分 22

游戏类型	文字冒险	厂商	D3 Publisher
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年4月10日
游戏人数	本地 1 人，在线 1~4 人		

■成人向
■正统日式
■二次元萌

游戏概要

本作是《梦幻俱乐部 ZERO》的续作，玩法系统如出一辙。游戏中有 10 名女孩等着玩家追求，玩家要在一年时间内抱得美人归。玩家需要平时打工赚钱，周末上夜店送礼聊天，提升和女孩们的好感度。游戏以成人话题为卖点，男女双方喝醉之后就可以聊一些私密话题，也可以提出各种约会的要求。此外还可以上 PSN 进行网络对战，提高女孩的排名。[纱迦]

适应玩家人群

●二次元文化爱好者
●有日语基础、喜欢成人话题的人
●喜欢 ACG 音乐的人

平均游戏时间

●单一结局达成 2~4 小时
●白金至少需 35 小时
●全要素 100 小时起

酒醉后的甜言蜜语，只属于两个人的秘密



◀稍有不慎就会走错结局，例如被妹子发好人卡。

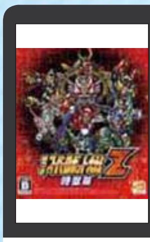
10名美丽性感、乱七八糟（褒义）的妹子等着你



▲同一首歌的清醒版和酒醉版风格截然不同，请务必一观。

特别提示

游戏中每个妹子都有 3 类结局，由于提示不多，攻略的难度很高。加上游戏是自动存档，要想打出全要素是相当花时间的事情。不过玩家亦可通过 PS+ 和 U 盘来备分存档。



第3次超级机器人大战Z 时狱篇

第 3 次スーパーロボット大战 Z 时狱篇

PS3/PSV

黄金眼评分 26

游戏类型	策略角色扮演	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年4月10日
游戏人数	本地 1 人		

■正统日式
■策略战术

游戏概要

本作是《超级机器人大战 Z》系列”最终章的上半部分，在解决系列一些疑点的同时，又留下了新的谜团等待下篇解决。本作在系统上保留了小队系统，无法自由拆分的设定赋予其更多的策略性。除此之外，本作中削弱精神系统的同时，加入了颠覆性的“双机契合度”和“双机指令”系统，让游戏在爽快度上了一个档次。忠实还原原作动画的战斗让人热血不已。[时雨]

适应玩家人群

●喜爱热血系动画的玩家
●系列作品的忠实粉丝

平均游戏时间

●通关时间 70 个小时左右
●白金需要 100 个小时以上

突破天元和时空的大规模战斗！



◀大量新参战作品的加入可以吸纳一些新玩家。

大魄力的战斗动画 让人热情澎湃！



▲“天和次元都——突破！”

特别提示

游戏的画面比较一般，进入战斗有卡顿，而机体的可动性也比较差，细节上没有做好，给人感觉诚意不足。但本作的系统有了较大变革，即使是系列的老玩家也能找到新的惊喜体验。



魔都红色幽击队

魔都红色幽击队

PS3/PSV

黄金眼评分 21

游戏类型	角色扮演	厂商	Arc System Works
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年4月10日
游戏人数	本地 1 人		

■剧情派
■正统日式
■策略战术

游戏概要

《东京魔人学园传奇》系列”游戏制作人今井秋芳的最新作品。游戏的世界观与之前的作品相通，系统上也承袭文字冒险与角色扮演相结合的独特形式。本作主要描写了新时代的高中生们，在神秘的杂志编辑部——“夕隙社”中所发生的故事，游戏在画面、互动和人物立绘上都有了巨大的进化，整体感观相当的养眼和舒适。[哪尼]

适应玩家人群

●“《东京魔人学园传奇》系列”的老玩家
●对除魔题材游戏感兴趣的玩家
●有耐心，喜欢全局战略思考的玩家

平均游戏时间

●跳过对话的前提下，通关时间大约为 10 小时左右
●白金时间至少需要 70 小时

现代都市里的除灵异闻录



◀五感 / 情感入力系统，以自己的亲身感受进行互动，影响剧情的走向。

以杂志社为掩护的除灵集团



▲全新动画表现形式——GHOST，赋予了 2D 角色立绘更强的立体感，带来柔和与真实的动态表现。

特别提示

玩家们可以仔细留意一下编辑部里的的黑猫，它所说的猫语可不只是简单的小猫叫而已。实际上，猫语中每两个假名代表着一个英文字母！有兴趣的玩家可以尝试着破译一下。



2014 FIFA 巴西世界杯

2014 FIFA World Cup Brazil

X360/PS3

游戏类型	体育	厂商	EA
对应玩家年龄	6 岁以上	发售日	2014年4月15日
游戏人数	本地 1~7 人 在线 2 人		

黄金眼评分

-

■竞技对战

游戏概要

本作完整收录了巴西世界杯 32 支球队官方阵容名单，球场细节也真实还原了桑巴国度的风貌。相比正统系列，游戏最大的改变就是比赛节奏的降低，更适合初次接触的玩家。新加的头球系统使得下底传中的打法更加实用，尤其适合德国这种人高马大的球队，难道 EA 很早就猜到德意志军团能问鼎大力神杯？ [乐小游]

适应玩家人群

- 体育竞技游戏爱好者
- 喜欢足球运动的人群
- 多人同乐的不错选择

平均游戏时间

- 对于初次接触本系列的玩家至少需要 10 小时左右的练习时间
- 本作的白金理论时间为 20 小时，视个人水平而定

在绿茵场上享受足球带给我们最单纯的快乐



◀世界杯上红得发紫的 J 罗，EA 果然是未卜先知。

拼搏与汗水诠释了竞技体育的真谛



▲用手柄告诉你的对手什么叫做足球。

特别提示

游戏单机内容中的挑战模式应该是最为考验玩家实力的部分。大多条件设置的都非常严苛，想要反败为胜并不容易，不过改写“历史”后的成就感不言而喻。



特技摩托 融合

Trial Fusion

Xbox One/X360/PS4/PS3

游戏类型	动作	厂商	Ubisoft
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年5月27日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~4 人		

黄金眼评分

8.0/10

■酣畅爽快
■硬派核心

游戏概要

本作保持了系列一贯的超高难度，后期一些极限赛道甚至可能需要尝试几百次方可通过，十分考验玩家的毅力。赛道设计方面比以往更富想象力，各种折磨人的死法层出不穷，新增的 FMX 特技玩法也丰富了游戏模式的深度。游戏保留了系列中收集松鼠的彩蛋，这些彩蛋的趣味十足，而且收集过程也对操作也很有要求，完成收集后能给予玩家不小的成就感。[伽蓝]

适应玩家人群

- 喜欢挑战自我的玩家
- 能忍受一次又一次失败挫折的玩家

平均游戏时间

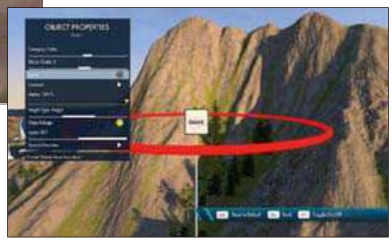
- 完成单条赛道约在 1~3 分钟
- 视乎水平不同，全成就 / 白金约为 10~100 小时

欢迎来到摩托特技的修罗场!



◀新增的 FMX 特技系统使得“《特技摩托》系列”真正开始玩实实在在的摩托特技。

全面进化的《特技摩托》!



▲地图编辑系统允许玩家编辑并上传属于自己的赛道。

特别提示

育碧 Uplay 服务器经常难以连接并弹出提示，这十分影响挑战高难度赛道时的体验，因此玩家不妨选择离线游玩根除这种烦恼。



逆转裁判123 成步堂精选集

逆转裁判 123 成歩堂セレクション

3DS

游戏类型	文字冒险	厂商	Capcom
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年4月17日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分

-

■经典再续
■动脑解谜
■剧情派

游戏概要

本作是一部《逆转裁判》系列”的复刻合集，收录了 1 代（包括《复苏的逆转》）、2 代和 3 代共三作的内容，这也是为刚公开不久的《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》做宣传。本作在剧情上和原版没有任何更改，语言方面加入了英文字幕和语音，在画面上为了配合 3DS 的机能而做了进一步的提升，让玩家能够更清晰地欣赏到角色与背景的细节。[秋沙雨]

适应玩家人群

- 希望从头开始了解“《逆转裁判》系列”的玩家
- 想对旧作进行怀旧的 FANS
- 对侦探类文字冒险游戏有兴趣的玩家

平均游戏时间

- 1 代加《复苏的逆转》约需 15 小时
- 2 代和 3 代通关约需 20 小时

重温“成步堂龙一”的成长脚步



◀以美丽的画质来欣赏火热的法庭激辩。

以新画质来再次体验《逆转裁判》



▲“心之锁”等系统也依然健在

特别提示

在法庭审判里询问证人时，条件允许的话最好每句都问一下，不仅仅是方便玩家整理情况，还能看到不少能让人捧腹大笑的发言。



最终幻想 剧场韵律 谢幕

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call

3DS

游戏类型	音乐	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年4月24日
游戏人数	本地 1 人，局域网 2 人，在线 2 人		

黄金眼评分

24

■音乐主义
■fans 向
■视觉系

游戏概要

《最终幻想 剧场韵律 谢幕》收录 220 首以上的歌曲，从初代到最新的作品应有尽有。玩家选择系列作品中的角色组成小队，踏上冒险旅途，在游玩节奏游戏的同时，利用音符的力量发动召唤兽技能进行战斗。除了歌曲，本作还增加了大量角色和怪物，冒险模式任务众多，探寻宝箱和挑战 BOSS 的玩法让人欲罢不能。在联机对战中玩家通过特殊音符干扰对手，可玩性相当高。[初心者]

适应玩家人群

- “《最终幻想》系列”粉丝
- 节奏音乐和角色扮演游戏玩家
- 休闲游戏爱好者

平均游戏时间

- 全曲目时长约 14 小时
- 冒险模式时间随探肩通信增加
- 后续付费 DLC 曲目众多

史上最豪华阵容的最终幻想



◀打出暴击的音符能够增强攻击力。

水晶与音符的共鸣



▲对战模式让本作耐玩度极大提高。

特别提示

选择角色组队的时候要考虑其特长，比如攻击型、速度型等，数值的不同会影响游玩相应曲目类型时的难度，对角色的培养也要有所侧重，可以在养成强力的领队后再刷卡片增强角色能力。



超凡蜘蛛侠2

The Amazing Spider-Man 2

Xbox One/X360/PS4/PS3

游戏类型 动作冒险 **厂商** Activision

对应玩家年龄 13岁以上 **发售日** 2014年4月29日

游戏人数 本地1人

黄金眼评分 20

■ fans向

游戏概要

本作是电影的同名改编作品，同时也是2012年发售的《超凡蜘蛛侠》的续作，绿魔二代、电光人等人气反派也会在游戏中登场，虽然设计有多场BOSS战，但设计套路单一使得玩家过目即忘。在游戏中玩家需要扮演蜘蛛侠打击罪恶，游戏加入了全新的英雄值系统，阻止犯罪后系统会给予奖励，但如果玩家无视犯罪行为则会自食其果。[伽蓝]

适应玩家人群

- 看同名电影后想要过一把蜘蛛侠瘾的玩家
- 能不计较游戏素质的蜘蛛侠真饭

平均游戏时间

- 主线通关时间约5小时
- 全成就/白金约为20小时

能力越大，责任越大



◀游戏的剧情和电影毫无关系，而且没有任何的深度，玩家完全可以将其忽略不提。

扮演蜘蛛侠警恶惩奸！



▲在游戏的过程中，可以通过更换服装来改变蜘蛛侠的外观以及属性，但在更换后几乎感觉不出属性的变化

特别提示

游戏中英雄值系统设计得十分鸡肋，只要玩家停下打击罪恶的脚步，英雄值就会不断地下降，但是游戏中的犯罪是不断发生的，因此玩家几乎无法阻止英雄值的下降，建议直接无视这个系统。



3DS上半年表现

3DS走的是相对低龄向的路线，上半年的表现比Wii U好一些，新作总数虽然比较少，但却有得出手的大作，比如《勇者斗恶龙 怪兽篇2》等等，而且作品都比较长卖，所以经常都能看到任天堂在日本销量榜上刷榜。而继近期发售的《妖怪手表2 元祖·本家》之后，下半年还有《口袋妖怪》和《怪物猎人》联手的阵容，再加上《任天堂全明星大乱斗》，下半年完全就是不让人活的节奏啊。



触摸侦探小泽里奈3 滑子菇梦见了香蕉？

おさわり探偵 小沢里奈 ライジング3～なめこはバナナの夢を見るか？

3DS

游戏类型 文字冒险 **厂商** Success

对应玩家年龄 全年龄 **发售日** 2014年5月1日

游戏人数 本地1人

黄金眼评分 22

■二次元萌
■动脑解谜

游戏概要

“《触摸侦探小泽里奈》系列”曾是NDS时代极具人气的推理游戏，本作是系列的第三作，保留了系列一贯的调查推理＋无厘头恶搞风格，玩家将操纵三无少女侦探小泽里奈针对一起起突发事件展开调查，和朋友们一起探寻真相。玩法充分利用了触摸屏的功能，玩家需要将入手的道具进行拆解组合才能得出解谜的关键。玩家还可使用人手的硬币来换取滑子菇的模型。[八重樱]

适应玩家人群

- 喜欢诡异画风和推理类型游戏的玩家
- 玩过NDS上前几作的粉丝

平均游戏时间

- 故事模式全剧情达成约6小时
- 全部滑子菇收集完成需要1~2小时

三无少女侦探再现推理技巧艳惊四座！



◀除了老玩家们早已熟悉的角色会系数等场外，还新增了少年侦探馆史郎等人。

在无厘头的对话中寻找解密的关键信息



▲注意和NPC们的对话内容，也许会有一些意想不到的发现。

特别提示

滑子菇扭蛋是本作新增的要素。游戏中可使用1枚硬币转动扭蛋机来获得模型，但编号一般较低，想要获得高级模型，就只能花更多的钱进行合成。



马里奥高尔夫 世界旅行

マリオゴルフ ワールドツアー

3DS

游戏类型 体育 **厂商** Nintendo

对应玩家年龄 全年龄 **发售日** 2014年5月1日

游戏人数 本地1人，在线2~4人

黄金眼评分 －

■家庭悠闲
■竞技对战

游戏概要

作为任天堂人气角色参与的体育游戏，本作并没有其他体育游戏那么花俏，也没有那么多华丽的招式和夸张的演出。游戏的特色在于遵照高尔夫的基本规则来制作，让玩家可以体验纯粹的高尔夫乐趣。作为系列的最新作品，本作加入了大量的可操作角色，也有大量的新场景追加。游戏易于上手，即使是对高尔夫不熟悉的玩家也可以体验到本作的特殊乐趣。[时雨]

适应玩家人群

- 喜爱体育游戏的玩家
- 对马里奥情有独钟的玩家

平均游戏时间

- 通关时间为15小时左右
- 完美时间超过100小时

与经典角色来场高尔夫竞技！



◀轻轻松松就能打出好成绩！

本作的上手难度低 无论是谁都能轻易来上一场！



▲界面简单而不繁复。

特别提示

作为一款休闲类游戏，本作对新手非常友好。但并不代表本作没有内涵，大量的收集要素和挑战要素以及后期追加的网上比赛，足以让玩家消耗大量时间。



烈焰契约

bound by flame

PS3/PS4/X360

游戏类型	角色扮演	厂商	Focus Home Interactive
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年5月9日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 20

■剧情派
■美式风味

游戏概要

本作的故事发生在一片被寒冰之王操纵的亡灵肆虐的大陆上，参与的智慧种族试图召唤火焰力量协助，却最终让玩家扮演的主角被恶魔附身，变成了救世主。玩家需要在恶魔力量和自身的战斗技巧当中作出选择，同时也需要注意自己在游戏中的言行，不然曾经的同伴就有可能和你反目为仇。游戏中的敌人种类不少，还有和大体型敌人进行作战的机会，乐趣十足。[稀饭]

适应玩家人群

●不介意游戏画面水准只关注内在魅力的玩家
●角色扮演游戏死忠

平均游戏时间

●通关 + 全部支线内容完成需 22 小时以上
●全成就 / 白金需 30 小时以上

用火焰恶魔之力对抗寒冰死亡大潮



◀有着众多性格各异的同伴选择是本作的魅力之一。

重度RPG爱好者的必玩之作



▲主角能够同时运用火焰魔法和冷兵器来对抗各种敌人。

特别提示

虽然是一款 RPG，不过其实本作也有颇强的动作元素，玩家如果只靠硬砍硬打是没法顺利通关的，掌握闪避或是瞬间防御的时机非常重要，习惯了以后会有种在打动作游戏的错觉。



边境之地2

Borderlands 2

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	2K Games
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年5月13日
游戏人数	本地 1 人，在线 1~2 人		

黄金眼评分 -

■枪战射击
■多人联机
■酣畅爽快

游戏概要

2012 年最受好评的联机游戏之一《边境之地 2》在几番周折之后终于在今年登陆了 PSV，为了保证联机质量，本作的联机人数降为两人，但是游戏的基本表现还是与家用机版保持一致，并加入了可以自定义的触屏和背触板操作。游戏内含两个 DLC 职业和剧情 DLC，还能够通过 Cross Save 把本作 PS3 版的存档继承到 PSV 中，绝对值得真饭们再刷一遍！ [稀饭]

适应玩家人群

●喜欢突突突和联机合作的玩家
●刷宝游戏重度中毒者

平均游戏时间

●主线通关需 30 小时以上
●与基友联机刷宝的欢乐时间是无限的

史上最爽刷枪游戏终于登陆掌机平台



◀家用机版中需要购买 DLC 才能解锁的机械师在本作中可以直接使用。

包含众多DLC内容 让你爽个够



▲本作的画面水平与家用机版还是非常接近的。

特别提示

因为 PSV 的机能限制，所以虽然本作基本素质还是相当不错的，但是在操作优化、画面细节呈现和一些其他的技术问题上表现不佳，请先作好相关的心理准备再来尝试这款作品。



偶像大师 全力以赴

アイドルマスター－ワンフォ－オ－ル

PS3

游戏类型	模拟育成	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年5月15日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 25

■ fans 向
■二次元萌
■音乐主义

游戏概要

和往常一样，玩家要扮演制作人，辅导手下的 13 名偶像成为娱乐圈的顶级偶像。不过这次游戏不再设单一结局，玩家可以一直玩下去，让自己的偶像越来越强。而随着玩家不断达成目标，最终可以同时指导全部偶像。游戏玩法以 2 代为基础，但又作出了较大的改进，将能力的成长改为了技能制，并加入了大量的得分技巧，让单人乐趣大幅增加。[纱迦]

适应玩家人群

●“《偶像大师》系列”的支持者
●想体验全新玩法的玩家
●对二次元美少女歌舞有兴趣的人

平均游戏时间

●没有所谓的通关，可以无限玩下去
●白金至少需要 75 小时

率领偶像们朝着TOP IDOL的目标永往直前



◀这次游戏大幅强化了偶像们的小动作，令玩家大为感动。

大幅进化的“战斗系统” 反复进行也不嫌乏味



▲新曲虽然不算多，但个个都很出彩，值得一听再听。

特别提示

虽然游戏没有结局，但每个偶像还是有剧情存在的。在达成特定目标后也能看到类似于结局的剧情。只用开一个档就能看齐全部结局，和过去相比老玩家真的要泪流满面了。



限界凸记 萌之编年史

限界凸記モエロクロニクル

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	Compile Heart
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年5月15日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 18

■正统日式
■二次元萌

游戏概要

去年年初发售的绅士游戏《限界凸骑》后续作品，不过本作的游戏类型从卡牌改成了非常传统的第一人称 RPG，玩家可以在迷宫中遇到各种各样魔物萌娘化角色，通过战斗让其兴奋或者破坏她们的衣服让她们加入队伍。游戏中收录的魔物娘总数多达 50 位，此外还可以通过换装让她们的能力完全变化。作为前作最大卖点的“心跳触摸”系统在本作依然保留了下来。[宇宙人]

适应玩家人群

●传统第一人称 RPG 爱好者
●绅士游戏爱好者
●喜欢精美人设的玩家

平均游戏时间

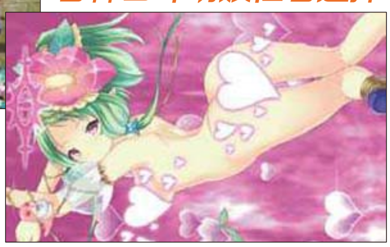
●一周目通关约 15 小时
●封印区域通关约 20 小时
●白金时间约 40 小时

名为拯救世界的收后宫之旅



◀ 5 人一组的战斗系统颇有战略性

各种口味萌娘任君选择



▲ “心跳触摸”系统依然备受绅士喜爱

特别提示

在众多技能里面有一招无属性的攻击“気合いを入れる”，这招的效果是这回合蓄力，下回合物理攻击力提升三倍，配合其他攻击技能可以轻松打出数千伤害，是后期的主力技。



德军总部 新秩序

Wolfenstein:The New Order

X360/Xbox One/PS3/PS4

游戏类型	主视角射击	厂商	Bethesda
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年5月20日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 23

■枪战射击
■暴力表现
■美式风味

游戏概要

作为老牌的美式射击游戏，本作的主线流程部分非常厚道，全部十六章打下来后仿佛有种完成一场战役的成就感。没有盲目加入网站模式的做法除了保证的流程长度之外，游戏的整体素质也令人满意，充满金属气息的画面感配合刚劲有力的音效令人热血沸腾。选用了经久不衰的二战题材作为故事背景，整个剧情安排代入感十足，潜入模式大大增加了游戏的可玩性。[乐小游]

适应玩家人群

●喜爱硬派的美式射击游戏玩家
●对战争题材感兴趣的玩家
●“《德军总部》系列”爱好者

平均游戏时间

●游戏单分支通关一次需要 10 小时。
●游戏的收集要素众多，了解收集地点之后白金需要 20 小时左右。

冰冷的武器下隐藏着人们渴望自由的内心



◀游戏的画面色调比较灰暗，衬托出了战争的残酷。

硝烟下的生命之花格外绚丽



▲如果说玩“《COD》系列”是在欣赏战争大片，那么本作会让你感受到纪录片般的厚重感

特别提示

游戏的场景比较开阔，道路之间往往是连通的，所以进攻的路线并不单一。高难度下敌人也不会站在那里等你去杀他，小路迂回的游击战打法实用性极强。



出包王女 Darkness 战斗狂欢

To LOVE る－とらぶる－ダ－クネスバトルエクスタシ－

PSV

游戏类型	动作	厂商	FuRyu
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年5月22日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 -

■ fans 向
■二次元萌

游戏概要

《出包王女 Darkness 战斗狂欢》是一部以《出包王女》为背景的粉丝向作品，流程部分采用的是原创剧情，玩家操作着主角结城梨斗在迷宫里战斗，他所要面对的不仅仅是奇形怪状的敌人，还有突然袭来的其他女性角色们，在面对她们时能够使用“绅士”技能来进行攻击。除此之外还能在家里与女孩子们进行令人心跳不已的互动。[秋沙雨]

适应玩家人群

●对原作感兴趣的玩家
●想体验绅士般战斗的玩家

平均游戏时间

●通关约需 10 小时左右
●白金至少需要 2 个周目，约需 60 小时

爽快与欢乐并存的后宫乐园计划



◀在“TTT”模式下玩家可以触碰屏幕来与女主角们进行“交流”

收集要素、绅士触屏、难度挑战 一个都不能少



▲如打算白金，高难度的战斗将是不可避免的障碍

特别提示

在登陆画面时一直按住 SELECT 键不放，进入游戏之后就能够发现男主角结城梨斗变成了可爱的夕崎梨子，使用她来战斗还能够解锁奖杯“女の子ですから”。



看门狗

Watch Dogs

Xbox One/X360/PS4/PS3

游戏类型	动作冒险	厂商	Ubisoft
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年5月27日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~8 人		

黄金眼评分 23

■成人向
■美式风味
■枪战射击

游戏概要

本作是育碧旗下的全新原创作品，讲述了名为艾登·皮尔斯的黑客自某次事件后，逐步卷入巨大阴谋的故事。游戏的舞台设定在美国的芝加哥，在游戏中玩家会围绕各种炫酷的黑客技能来进行游戏。虽然画面相比当年的“播片”要大幅缩水，但实际上游戏的画面在同类游戏中尚算优秀。游戏的主线比较厚道，只是支线任务重复性很强，缺乏让人重复的动力。[伽蓝]

适应玩家人群

●热衷于沉浸在沙箱世界的玩家
●想体验高科技黑客横行霸道的玩家

平均游戏时间

●通关时间约 15 小时
●全成就 / 白金约为 35~40 小时

传奇黑客的芝加哥复仇之旅



◀在游戏中可以随时对路人进行黑客操作，从偷钱到窃取隐私样样俱全，这也是游戏一道独特的风景。

手机在手，天下我有



▲游戏的网战主要以“躲猫猫”的形式进行，黑客与被黑双方的心理较量让人肾上腺激增。

特别提示

只要连接了网络，在游戏中经常会被其他玩家入侵，如果感到烦恼，可以在系统菜单中手动关闭这一选项，但这样会损失所有曾经获得的线上经验，而且还会错过相关成就 / 奖杯，建议还是保持



机动战士高达 外传合集

机动战士ガンダム サイド スト－リ－ズ

PS3

游戏类型	动作	厂商	BNGI
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年5月29日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 -

■正统日式
■ fans 向

游戏概要

本作共收录了 PS2 平台上的 6 部《高达》游戏，并新加入的 1 部剧本，这些作品的剧情都是对 UC 纪年的大战“一年战争”进行背景补完。本作虽是高清复刻作，但是游戏画面锯齿仍然较多，战斗时也偶尔会出现掉帧情况，但是不会影响到游戏的整体体验。新加入的剧本分为联邦军与吉翁两个视角来进行，让玩家能够更投入地体验战争的氛围。[秋沙雨]

适应玩家人群

●喜欢机战类游戏的玩家
●对“一年战争”的故事感兴趣的玩家

平均游戏时间

●全剧本通关约需 20 小时
●解锁白金奖杯约需 50 小时

讲述“一年战争”背后的故事



◀在游戏里有时候玩家还得以吉翁的视角来体验战斗

旧作集结与新剧本的追加



▲除了帧数较低之外本作的战场效果还是挺不错的

特别提示

在通关了剧情模式之后就能够提升 Cost 的上限。刷点数的最好地点就是在任务模式，在前期可以在任务 08 里刷，在后期可以选择任务 81。

超女神信仰 激神黑之心



超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート

PSV

游戏类型	策略角色扮演	厂商	Compile Heart
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年5月29日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分

-

■二次元萌
■策略战术

游戏概要

本作是《海王星》系列”的又一部外传作品，类型为策略角色扮演游戏，并且邀请了这类型中比较有名的 Sting 小组开发。这次由系列人气最高角色ノワ－ル（即 PS 系主机的拟人化）担当主角，此外加入了一大批全新的拟人化角色，并且所有角色都以可爱的 2 头身比例登场。此外，跟以往作品一样，四位女主角满足特定条件可以通过“女神化”增强能力。[宇宙人]

适应玩家人群

●喜欢萌娘角色的玩家
●喜爱各种恶搞剧情的玩家

平均游戏时间

●一周目通关时间约 20 小时
●白金时间 50 小时以上

“《海王星》系列”再度挑战新游戏类型



◀角色们使用技能的时候依然有颇为华丽的演出。

人气角色篡夺女主角之位



▲二头身的角色显得意外地可爱。

特别提示

本作的白金难点在于全角色与其他人好感度全部刷满，而且没有特别有效的方法。玩家只能枯燥地 4 个角色围着一个敌人不断使用 Buff 技一点一点地刷。期待 DLC 会追加提升好感度的装备。

刀剑神域 虚空断章



ソ－ドア－ト・オンライン－ホロウ・フラグメント－

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	BNGI
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年5月29日
游戏人数	本地 1 人，局域网 2~4 人		

黄金眼评分

18

■ fans 向
■酣畅爽快

游戏概要

作为川原砾撰写的大人气轻小说的游戏版，游戏忠实地还原了小说中的设定，讲述被卷入虚拟网络游戏中的主角一行人以突破 100 层为目标的故事。玩家可以与众多的女主角一同进行冒险，甚至还包括有后续作品的角色，在游戏过程中玩家还能与这些女主角进行亲密接触。游戏包含前作的“阶层攻略篇”，增加了“虚空领域篇”，玩家势必将在其中消耗大量的时间。[时雨]

适应玩家人群

●原著小说的忠实粉丝
●想体验小说所描绘场景的玩家

平均游戏时间

●通关时间 80 个小时以上
●白金时间 100 个小时以上

原作小说的经典重现！



◀多人共同挑战 BOSS，相当热闹。

以突破100层和虚空阶层为目标！



▲与伙伴们携手同行吧！

特别提示

游戏与前作的雷同度较高，背景、任务、剧情、动作等都和前作如出一辙，而高度重复的任务也很容易让人疲倦。新增的虚空迷宫难度很高，玩家挑战之前要有充分的心里准备。

英雄 战姬



英雄＊战姬

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	5pb.
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年5月29日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分

-

■正统日式
■策略战术
■二次元萌

游戏概要

本作是去年发售的 PS3 版《英雄战姬》的强化移植版，在保留了原来所有内容的基础上，追加了新角色。新事件以及新 CG，即便是老玩家也可以从中体会到新的乐趣。游戏最大的特色便是将历史上有名的英雄们统统变为美少女的模样，超过 50 名以上的角色将为了征服世界而展开厮杀，穿插于其中的恶搞、恋爱剧情等更是令人忍俊不禁。[哪尼]

适应玩家人群

●对地域压制型策略游戏感兴趣的玩家
●想要一睹化身为美少女的历史英雄们身姿的玩家
●玩过 PS3 版又想体验新元素的系列老玩家

平均游戏时间

●通关时间约为 15 小时
●白金时间约为 30 小时

化身为美少女的英雄们，为了征服世界而尽情厮杀。



◀躺在卑弥呼怀里的武尊，究竟发生了什么？

恶搞、恋爱、吐槽，战争也可以如此欢乐！



▲纵观全局，排兵布阵，与化身为美少女的英雄们并肩作战。

特别提示

想要达成本作的白金并不困难，只需要完成两个通关结局和一个隐藏迷宫后，白金也就唾手可得了。不过需要注意的是，PSV 版存在比较严重的卡顿问题，这也在很大程度上拉长了白金时间。

阿尔卡娜之心3 LOVE MAX!!



アルカナハ－ト 3 LOVE MAX!!

PS3/PSV

游戏类型	格斗	厂商	Arc System Works
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年5月29日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 2 人		

黄金眼评分

18

■ fans 向
■二次元萌

游戏概要

《阿尔卡娜之心 3 LOVE MAX!!》是 2011 年推出的《阿尔卡娜之心 3》的加强版，同时也是 2013 年推出的街机同名游戏移植版，游戏中玩家可以选择 23 名圣女以及 23 名圣灵，通过组合打造出无限战斗可能。作为家用机移植版的本作，游戏追加了生存得分战、挑战试炼、以及时间战等新模式，另外剧情模式中也追加了“后传”以及“回忆篇”等全新剧情。[伽蓝]

适应玩家人群

●喜欢华丽风格 2D 格斗的玩家
●对美少女题材感兴趣的玩家

平均游戏时间

●完成剧情模式约 5 小时
●各种模式挑战时间可视作无限

圣女与圣灵的故事再临！



◀时间战是与对手进行车轮战的模式，越往后对手就会越强，是一个十分具有挑战性的模式。

强化移植的良心作品



▲在追加的温泉剧情中出现的原画，这时通过手动抹掉蒸汽可以看到更加“绅士”的镜头。

特别提示

游戏的回忆篇（MEMORIES）剧情需要游玩各种模式后以一定几率获得，与模式以及难度无关。



马里奥赛车8
Mario Cart 8

Wii U

黄金眼评分 **25**

游戏类型	竞速	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年5月30日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 2~12 人		

■多人联机
■家庭悠闲

游戏概要

“《马里奥赛车》系列”首次登陆 Wii U 的最新作，得益于 Wii U 的机能，本作的赛道不在局限于平面上，玩家将会在各种更加复杂、变化多端的反重力赛道上与对手一较高下。本作的基本系统与以往的作品没有太大变化，道具方面追加了食人花，可以在一定时间内加速并自动攻击身边的对手。此外还有对战模式，厌倦了竞速不妨来一场直接的决斗吧。[宇宙人]

适应玩家人群
- 喜欢悠闲娱乐的玩家
- 喜欢对抗类游戏的玩家
- 有良好心态，有仇必报的玩家

平均游戏时间
- 全赛道完成约 3 小时
- 全等级比赛夺金杯约 15 小时（视实力有波动）
- 联网对战可以一直游玩

欢乐愉快的反重力竞速比赛



◀反重力赛道的加入让本作有了全新的竞速体验

是与众同乐佳作 还是友谊粉碎机？



▲首次登陆高清平台的本作画面相当精美

特别提示

大部分的角色和车部件需解锁后才能使用，角色解锁方法是在每个 CC 锦标赛中第一次取得金杯。而车部件则是收集金币，每 50 金币随机奖励一种，1000 金币以上是每 100 个奖励一种。



PS3/X360上半年表现

作为本世代的主机，两者都面临着世代更迭的命运。但是现在说淘汰还为时尚早，因为很多游戏就算选择跨平台发售也不会漏了这两台主机。翻开发售表下半年还能看到满满的新作名单，所以这两台机器今年还是能战的。而特别是 PS3，目前日式游戏大多还是选择本世代的平台，上半年有不少 PS3 的独占或者 PS3/PSV 跨平台的日式游戏发售，因此可以满足不同口味的玩家。



谋杀 灵魂嫌疑犯
murdered: soul suspect

PS3/PS4/X360/Xbox One

黄金眼评分 **18**

游戏类型	动作冒险	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2014年6月3日
游戏人数	本地 1 人		

■恐怖惊悚
■动脑解谜

游戏概要

本作的故事发生在著名的鬼镇塞勒姆，这里曾经发生过臭名昭彰的女巫审判，时至今日仍然鬼影栋栋。游戏的主角罗兰・奥康纳是一位侦探，在调查一位连环杀手时被对方偷袭身亡，却因为恩怨未了无法升天，只能留在凡间试图用幽灵的特殊能力来逮住凶手。虽然只是一款动作冒险游戏，但是本作中也有战斗部分，暗杀恶魔的过程刺激有趣。[稀饭]

适应玩家人群
- 灵异故事与推理游戏爱好者
- 打算速拿 1000 点或白金的成就 / 奖杯饭

平均游戏时间
- 有准备的情况下最速通关仅需 3 个小时
- 有做功课的情况下 4~8 小时即可全成就 / 白金

一位幽灵侦探的探寻真相之旅



◀自己的谋杀案自己侦破，本作主角也算是自食其力的终极榜样了。

用幽灵身躯和侦探头脑 破获自己的命案



▲在化为鬼魂之后，塞勒姆的真面目才第一次展现在主角面前。

特别提示

这款作品的推理部分存在着大量的英文内容，没有过语言关的玩家可能会看得一头雾水，不过其实本作的提示还是很充足的，所以大家不妨配合辞典直接查询，掌握诀窍后很快就能解开谜题。



女神异闻录Q 暗影迷宫
ペルソナ Q シャドウ オブ ザ ラビリンス

3DS

黄金眼评分 **24**

游戏类型	角色扮演	厂商	Atlus
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年6月5日
游戏人数	本地 1 人		

■正统日式
■ fans 向
■剧情派

游戏概要

“融合”是本作的关键词，游戏汇集了《女神异闻录 3》与《女神异闻录 4》两大作品中的角色，玩家可以自由组建出自己喜欢的队伍阵容，进入迷宫中展开全新的故事和冒险。战斗系统上则结合了《女神异闻录》与《世界树迷宫》两个系列的精髓，既有步步为营的思考，也有华丽的 Persona 战斗演出。虽然并非正统续作，当相信能给系列的 FANS 带来全新的感受。[哪尼]

适应玩家人群
- 喜爱“《女神异闻录》系列”的玩家
- 喜欢主视角迷宫 RPG 的玩家

平均游戏时间
- 普通难度通关约为 60 小时
- 最高难度通关约为 80 小时

超越时空的梦幻组合，特别课外活动部 x 特别搜查队



◀不同作品角色间的互动，会为玩家带来哪些有趣的故事呢？

暗影危机再临 深入迷宫大作战



▲系列经典的合体攻击也依然存在。

特别提示

游戏的一大亮点是新引入的“副人格系统”，自由更换 Persona 原本只是两位主角的“特权”，但在本作中，所有角色都能通过“副人格系统”随意召唤出不同的 Persona。



剑之街的异邦人 白之王宫

剑の街の异邦人 白の王宫

X360

游戏类型	角色扮演	厂商	Experience
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2014年6月5日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 21

■二次元萌
■策略战术

游戏概要

本作是一款迷宫探险类的角色扮演游戏，玩家将以第一人称的方式探索迷宫。本作的 PSV 版将于年内发售。在游戏中玩家将扮演误入异世界的主人公，以剑之街作为根据地，与这个异世界中的各方势力合作或者博弈，一起冒险并且打败血统种。游戏的系统相当多样化，却也相当传统，许多游戏的经典要素都可以在这当中找到。游戏的亮点还在于优秀的画风和动听的音乐。[时雨]

适应玩家人群

●喜爱第一人称迷宫探险类 RPG 的玩家
●喜爱传统角色扮演类游戏的玩家

平均游戏时间

●通关需要 20 个小时左右
●全成就需要 40 个小时以上

一流的画风立绘，二流的音乐和三流的场景构造



◀幻想般的画风相当精美。

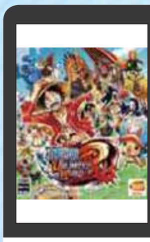
精美的画风给人以美的享受



▲人物的画风相当靓丽。

特别提示

游戏的核心非常复古，虽然有精美的画风和立绘，但是迷宫的探索体验非常糟糕，3D 画面不佳，而探索的方式也容易让人晕头转向。系统虽然颇有值得研究之处，但语言门槛也相当的高。



海贼王 无尽世界 红

ワンピ－ス アンリミテッドワ－ルド R

PS3/PSV/WiiU

游戏类型	动作	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2014年6月12日
游戏人数	本地 1~2 人（PSV 版：本地 1~4 人）		

黄金眼评分 22

■ fans 向

游戏概要

作为一款移植游戏，本作的进化还是非常明显的，高清化后无论是人物的建模还是招式的还原上都非常到位。新加入的竞技场模式挑战性十足，一定程度上增加了游戏的难度。本作主线流程的剧情是经过重新制作的，但也不乏漫画中经典的对决场面。虽然是强调爽快的动作战斗方式，但实际玩起来更像是角色扮演类游戏，数量众多的支线任务令游戏的耐玩度有所提升。[乐小游]

适应玩家人群

●《海贼王》漫画爱好者
●喜爱日式动作游戏的玩家
●平时不太擅长复杂操作的玩家

平均游戏时间

●通关一次所需时间大约为 6 小时
●本作白金重点是图鉴奖杯，大约需要 30 小时左右

一望无垠的大海上承载了无数人的梦想



◀熟悉的角色在全新的舞台上共同冒险

你是想成为海贼王的男人吗？



▲漫画中登场的海军新任大将，藤虎的实力不容小觑。

特别提示

竞技场模式共有四种玩法：1. 一对一。2. 需要应付大量敌人的乱斗战。3. 面对两名强敌的生存战。4. 对抗众多 BOSS 的车轮战。通过竞技场胜利积累的经验值可以升级，从而解锁新的角色和剧本。



EA 终极格斗冠军赛

EA SPORTS UFC

Xbox One/PS4

游戏类型	动作	厂商	EA
对应玩家年龄	13 岁以上	发售日	2014年6月17日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 2 人		

黄金眼评分 -

■暴力表现
■竞技对战

游戏概要

游戏采用了 EA 自家的“EA SPORTS IGNITE”技术，真实地呈现格斗家的每一个攻击动作。过去的 UFC 游戏之局限于两名格斗家之间的身体模拟，因此真实感十分欠缺，这次引入了全新的躯体变形物理系统，格斗家在格斗中的肌肉绷紧、皮肤变色等都能得到真实再现。本作在画面上确实是同类游戏最强的级别，虽然离真实 UFC 还有一定距离，但仍然值得玩家尝试。[伽蓝]

适应玩家人群

●综合格斗爱好者
●想在次世代主机上感受 UFC 赛事的玩家

平均游戏时间

●完成基础挑战模式约 1 小时
●完成生涯模式的游戏时间不等
●全成就 / 白金约为 30 小时

史上最真实的UFC主题游戏！



◀关节技是综合格斗中最实用的技巧之一，一旦命中对手足以奠定胜局，这一点在游戏中得到了还原。

努力成为一流的格斗家吧！



▲被誉为“综合格斗之父”的李小龙在游戏中会作为隐藏人物参战。

特别提示

只要玩家使用了游戏的预购特典，就可以在游戏开始时使用李小龙，否则只能在 Hard 难度下完成生涯模式方可让其出现，凭借次世代的强大机能，这位家喻户晓的传奇武术得到了完美的还原。



变形金刚 暗火燎原

Transformers: Rise of the Dark Spark

PS3/PS4/X360/Xbox One/Wii U

游戏类型	动作射击	厂商	Activision
对应玩家年龄	13 岁以上	发售日	2014年6月24日
游戏人数	本地 1 人，在线 1~4 人		

黄金眼评分 18

■美式风味
■多人联机
■ fans 向

游戏概要

因为一件古老的神器，电影中的变形金刚世界和玩家们熟悉的《塞伯坦》系列”变形金刚世界进行了交错，来自不同世界版本的变形金刚们开始了比以往更为错综复杂的战斗。除了在战役部分电影世界会和塞伯坦世界交错之外，在本作中复活的生存模式中，玩家甚至可以选择不同版本的变形金刚一起并肩作战，甚至连古典的 G1 版变形金刚亦可选择，真饭们如何能错过。[稀饭]

适应玩家人群

●塞伯坦系列和电影版的双重爱好者
●对原作极度有爱的粉丝

平均游戏时间

● 7 小时即可通关
●与三位好友一起在生存模式中奋战的时间为无限

融汇真实系与游戏风格变形金刚的集大成之作



◀电影版的擎天柱已经变成了《变形金刚 4 绝迹重生》中的造型。

各种版本的变形金刚并肩作战



▲塞伯坦版的擎天柱也会在战役中登场。

特别提示

因为更换了开发组的关系，本作虽然在基本系统和射击手感上并没有太大变化，但是过场动作安排和关卡设计的水平上还是出现了下降，重复的战斗和拖沓的节奏随处可见，玩久了会有点腻。



少女与战车 战车道的极致

ガ－ルズ＆パンツァ－战车道、极めます!

PSV

游戏类型	动作	厂商	BNGI
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年6月26日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 －

■fans 向
■二次元萌

游戏概要

《少女与战车 战车道的极致》改编自同名动画《少女与战车》，主线剧情的流程也与TV动画一致，不过本作在动画的基础上增加了一些剧情。游戏里的战斗部分需要玩家驾驶着战车来与其他学校的少女们来进行战斗，除此之外还可以将可使用的战车组合成属于玩家自己的队伍，可使用的战车数目超过30辆，组合好队伍之后还能够与其他的队伍来进行战斗。[秋沙雨]

适应玩家人群

●熟悉原作的FANS
●对少女与战车的反差萌感兴趣的玩家

平均游戏时间

●剧情通关约需10小时
●白金所需时间30小时

软萌的少女与火爆的战车



◀时刻把握战况是通往胜利的关键

体验原作动画的战斗场面



▲在战斗中切换视角更有利于战略部署

特别提示

在战斗时触发的小对话是随机进行的，如果想要解锁奖杯“これが战车の中の会话です！”的话，在战斗时就尽量放慢脚步来听取少女们的小对话吧。



自由战争

Freedom Wars

PSV

游戏类型	动作	厂商	SCE
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2014年6月26日
游戏人数	本地1人、局域网2~4人、在线2~4人		

黄金眼评分 22

■多人联机
■视觉系

游戏概要

由SCE日本工作室与另外两家日本开发商联手打造的原创共斗类新作。游戏的世界观设定令人耳目一新，战斗系统的思路上也有别于传统的共斗狩猎类游戏。除了互相协作挑战强敌之外，还强调玩家之间的对抗，比如引入了目标争夺战、据点战等等，拓宽了游戏体验。战斗中的荆棘操作也非常新颖，除了可以用作移动手段外，还充当了束缚、防御和回复道具。[哪尼]

适应玩家人群

●喜欢共斗类游戏的玩家
●对近未来风格情有独钟的玩家

平均游戏时间

●主线剧情通关约为10小时
●取得白金大约需要50小时

你得到的刑期是——100万年



◀游戏提供了非常丰富的选项供玩家自定义自己的角色，甚至还能准确读出玩家取的名字。

为了获得自由 贡献出你的全部吧



▲荆棘可以说是本作最大的特色之一，可攻可守、变化自如。

特别提示

游戏中近战武器和远程武器分别都只有三大种类，不过在每个大类中又进行了各种系列的细分。相同大类的武器操作虽然基本相似，但是不同的系列在动作和性能上则会有较大的区别。



假面骑士 穿越战争 II

假面ライダ－バトライド・ウォ－II

PS3/Wii U

游戏类型	动作	厂商	BNGI
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2014年6月26日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 18

■暴力表现
■酣畅爽快

游戏概要

本作是知名特摄片“《假面骑士》系列”改编的“无双”类动作游戏，收录了从《古迦》到《铠武》合共15部作品的假面骑士。每位骑士的特殊技能、特殊换装都会忠实还原。跟前作不同的是，本作以每部作品的剧场版为题材改编，因此各个假面骑士在剧场版才使用的最强形态也会登场。而剧本、战斗都是以剧场版为基础制作，相信会令粉丝感动不已。[宇宙人]

适应玩家人群

●熟悉平成《假面骑士》的玩家
●特摄迷

平均游戏时间

●完成全部编年史模式关卡约5小时
●白金时间为50小时以上

平成时期15位假面骑士在此集结!



◀最新的铠武所使用的阵羽柠檬、凯歌装甲都会火速登场。

Orange! 花道 On Stage!



▲每一场战斗也都根据电影的场景还原。

特别提示

本作有一个奖杯要求编年史全任务B评价以上完成，由于难度影响评价的得分倍率，所以基本上只要HELL难度过关就能取得B评价，相反，HARD难度或以下就很难达成。



太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险

太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险

3DS

游戏类型	音乐	厂商	BNGI
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2014年6月26日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 25

■fans 向
■二次元萌
■音乐主义

游戏概要

本作以时空冒险为主题，在音乐游戏中融入了RPG及怪兽养成元素，玩家可以在不同的时代中来回穿梭，通过演奏太鼓的方式进行战斗，并逐步收集、培养属于自己的怪兽队伍，最终阻止坏人们的阴谋。游戏中所有的冒险世界都以3D建模的形式呈现，玩家可以自由地在其中闲逛、冒险、遇敌战斗。而本作的曲目阵容同样令人满意，后续还将通过DLC的方式持续追加。[哪尼]

适应玩家人群

●喜欢音乐游戏的玩家
●想要感受音乐类模拟养成RPG的玩家

平均游戏时间

●主线流程通关大概需要8小时，不擅长音乐类游戏的玩家则需要更久。

穿越过去与未来，咚酱与咔酱的时空之旅。



◀穿越古今，横跨东西，在不同的时代中自由冒险。

以鼓点为力量，打败坏人守护历史的和平!



▲面对强大的敌人依然毫不畏惧，因为有可靠的同伴，还有太鼓赋予我们的力量。

特别提示

本作的擦身通信分为“挑战书”和“援助同伴”，玩家可以派送自己或是接收他人的分数记录，并向最高分发起挑战。另外在与其他玩家交错而过时，双方的援助同伴便会登录到对方的机器中。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS ●NEWS REVIEW
●EDITORS'OPINIONS ●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

07.10 第十届中国国际动漫游戏博览会（CCG）开幕，百视通与微软召开新闻发布会，公布了国行 Xbox One 的详情，并宣布成立国内首个“家庭游戏产业联盟”，已有 12 家知名企业加盟。

07.14 全球最大规模格斗游戏大赛 EVO 2014 盛大举办，BNGI 公布《铁拳 7》。

07.15 财经媒体报道微软将启动大裁员计划，游戏部门将受到波及。

07.17 微软宣布将裁员 1.8 万人，其中 1.25 万人为原诺基亚员工，Xbox 娱乐工作室将关闭。

07.17 Koei Tecmo 举办新闻发布会，正式公开了 Wii U 的《零 濡鸦之巫女》。

07.18 id Software 举办 QuakeCon 2014 展会，正式公布《毁灭战士》最新作。

GAME 《铁拳7》登场！虚幻引擎4打造顶级画面

在拉斯维加斯举办的全球最大规模格斗游戏大赛“EVO 2014”上，BNGI 正式宣布《铁拳 7》已经在开发中，详情将会在 7 月下旬举办的圣地亚哥漫展上公开。本作将会使用虚幻引擎 4 开发，游戏的画面素质令人期待。系列制作人原田胜弘说：“通过虚幻引擎 4，我们可以轻易达到次世代主机所需的画面质量，并且实现超越。虚幻引擎 4 强大易用，我们能够更快地把《铁拳 7》做到对应平台上。”本作的对应平台与发售时间均未公布。



在首次公布的简短预告片中，可以看到过去只在故事设定中出现的“三岛一美”首次现身。作为三岛平八的妻子、三岛一八的母亲，三岛一美是故事的重要人物，从她与平八的对话中可以看出，父子生死对决的时刻已经到来。而在最后一幕中，一八愤怒地指责平八杀了自己的母亲。画面中还出现了“最终决战”的字样。





GAME 支持云技术！《勇者斗恶龙Ⅹ》9月登陆3DS



Square Enix 近日宣布，《勇者斗恶龙Ⅹ》将于 9 月份登陆 3DS。本作将实现与 Wii、Wii U 和 PC 版的互联，3DS 玩家可以与其他平台上游玩的好友一起冒险。更令人期待的是，本作将会利用 SE 的云技术，在服务器端进行画面渲染处理，通过视频流媒体的方式传输到 3DS 上，号称将为 3DS 带来不亚于 Wii U 版的画面。不过本作不支持裸眼 3D 功能。

3DS 版《勇者斗恶龙Ⅹ》将于 9 月 4 日发售，零售版定价 3800 日元，其中包含一些游戏内的道具以及 60 天免费游戏时间。到期后，将会按照时间收费，3 日 350 日元，10 日 650 日元，30 日 1500 日元。

《看门狗》出货800万套

育碧于 7 月 10 日公布了本财年第一财季季报，其中最引人注目的是《看门狗》在该季度内出货量突破 800 万套，在其推动之下，育碧的的总销售收入同比增长 374%，达到 3.6 亿欧元，这超出了之前育碧预计的 3.1 亿欧元销售额。该季度育碧数字版游戏销售额也大幅提升了 149%，达到 8400 万欧元，其主力仍然是《看门狗》。由于第二财季没有主力大作上市，育碧预计本财季销售额为 8500 万欧元，同比去年减少 61%。

EVENT

微软启动史上最大裁员计划，波及游戏部门

微软新CEO纳德拉上台后，开始进行大刀阔斧的激进改革。在其集团新战略规划发布的数日之后，一场在微软历史上前所未有的大规模裁员计划宣布启动。

7月15日，彭博财经报道微软即将对诺基亚手机业务进行缩编，Xbox部门也将受到牵连。在2009年，微软曾经进行了5800人的大裁员，而这次裁员规模更大。目前微软的全球员工数量是12.7万人，其中3万人来自去年收购的诺基亚。

7月17日，微软正式宣布裁员计划启动，裁员的幅度之大远远超乎此前外界的猜测——微软宣布将在未来一年内裁员1.8万人，其中绝大部分是原诺基亚的员工。这次裁员的比例高达14%，在微软历史上可谓空前。微软表示将会对被裁员工进行妥善的赔偿，由此将在未来一年内产生11~16亿美元的费用。

微软CEO纳德拉对外发布了题为《开始进化我们的组织和文化》的备忘录，其中指出这次裁员的12500人来自诺基亚设备与服务部门，其中包括技术人员与工厂工人。虽然在备忘录中没有提到Xbox，但这只是因为在纳德拉看来Xbox事业营收占比低，没有单独指出的必要。在之后的记者问答阶段，微软表示将会关闭Xbox娱乐工作室。

Xbox娱乐工作室曾被Xbox部门视为一个战略重点，负责制作能体现Xbox One独特优势的互动电视节目。在之前Xbox One首次公开时，也是将重点放在电视节目上。但是Xbox One发售后又回归到以游戏为本的方针中，虽然今年春季公布了一批面向Xbox One的互动电视节目，但并未引起太大的关注。而根据此次微软集团优化重组的原则，这种盈利性不明的非重点业务成为重点裁员对象。

Xbox娱乐工作室关闭后，其总裁Nancy Tellem及副总裁Jordan Levin将继续负责已经在制作的节目，其中包括游戏文化纪录片系列《Signal to Noise》，以及《光环 夜幕降临》和斯皮尔伯格的《光环》电视剧。《光环》的多媒体发展计划将会按照343 Industries的原计划进行。其他诸如娱乐应用以及用Xbox One看电视频道的计划将会照常推进。



《剑刃风暴》重制版公开

Koei于2007年在PS3/X360上推出的《剑刃风暴 百年战争》以英法百年战争为背景，虽然该作的销量与口碑都不高，但还是迎来新的重制版，其名为《剑刃风暴 百年战争与噩梦》，游戏将追加大量新要素，各方面大幅强化。



Oculus VR将举办开发者大会

Oculus VR近日宣布，将于今年9月19~20日在好莱坞Loews酒店举办“Oculus Connect”大会，这是面向Oculus Rift软件开发者们召开的大会，将聚集全世界的相关工程师、设计师与创作人员，交流顶级VR体验的设计经验。该会议也将面向公众开放，一些重要演讲将会在网上直播。



另外，Oculus VR宣布其已经收购了RakNet引擎，这是一个C++游戏网络引擎，曾被用于开发多款游戏。

GAME

Tri-Ace打造PSV免费游戏《背叛者代码》

王牌游戏开发商Tri-Ace将为PSV打造一款原创新作《背叛者代码》(Judas Code)，本作是一款结合动作射击与卡片对战的免费游戏，将于今夏发售。





《背叛者代码》的故事发生在未来，从东京开始，在世界各大都市完成战斗任务。主角在日本佣兵部队作战，由于“灾祸之枝”而卷入事故，成为了新人类“再生者”。游戏中的登场角色和卡牌图案均由实力派画师绘制，声优阵容也非常豪华。

游戏中可分为主线剧情任务、阶级任务、卡片战斗、卡片合成与抽卡。通过主线剧情和任务获取奖励，然后强化卡片参加卡片战斗。

新闻短波
INFO

PSV版《生化奇兵》揭秘

《生化奇兵》制作人Ken Levine透露，他原本计划的PSV版《生化奇兵》是一个“《最终幻想战略版》风格的游戏，设定在没落之前的销魂城”。但是随着Irrational Games的关闭，该作恐怕已是上市无望。



《杀戮地带》新作开发中

《杀戮地带》制作公司Guerilla Games的剑桥工作室，最近发布了招聘启事，招募音效程序员从事一个“数百万级大作系列的最新项目”，看来应该是《杀戮地带》新作。

COD团队开发VR FPS

“《COD》系列”的一些重要开发人员，最近成立了Reload工作室，将从事虚拟现实（VR）游戏的开发，目前这个12人的团队已经在制作一款VR的FPS新作，预计首款游戏将会在2015年问世。

《黑道圣徒》开发商扩张

开发了《黑道圣徒》的Volition工作室，日前表示要求其所在的尚佩恩市政府提供20万美元资助，对其在市中心的办公室进行改造。若市政府同意，他们会增加100个就业机会，否则就搬出尚佩恩。

Oculus Rift停止中国区销售

Oculus VR日前已取消Rift在中国区的所有订单，原因是在中国销售的Rift开发机大部分被黄牛买去并高价转卖。官方发言人表示，目前销售的只是开发机，是面向开发者的，如果只是急着体验VR的消费者，建议耐心等待零售版。

《妖怪手表2》破百万

Level-5的“《妖怪手表》系列”正在成为日本的又一个现象级游戏。3DS的《妖怪手表2》在日本上市首周，4日内实际销量突破128万套，超过了前作的累计销量。而且这还不包括下载版销量。

GAME

《零 濡鸦之巫女》9月下旬登陆Wii U

Koei Tecmo于7月17日举办新作发布会，正式公布了Wii U的“《零》系列”新作《零 濡鸦之巫女》。本作由Koei Tecmo和任天堂合作开发，将于9月27日发售，定价为6600日元。

游戏发生在被称为死亡之山的“日上山”，前来造访的大多是自愿选择死亡的人们。游戏的主角是名为不来方夕莉的女性，她拥有叫做“影见”的特殊能力，那是只有日上山附近一带才会传承下来的特殊力量，相传能将因神隐而失踪的人带回现世。主角夕莉接受了找回某人的委托，因而踏入了恐怖的日上山。

过去的《零》系列作都是发生在恐怖阴森的日式老宅中，而本作将会有许多开放式区域，就像前往各种灵异景点锻炼胆量一样。在山里到处有雨或水不断流动着，“水”将成为与故事和游戏系统息息相关的要素。而作为系列最大特色的“射影机”，将会结合平板手柄的特点提升恐怖感。玩家将会用平板手柄来模拟“射影机”，可以把平板手柄当成真实相机进行移动操作，根据怨灵的行动方向与位置，将手柄对准自己的四周进行拍摄，手柄的屏幕中将会出现拍摄到的怨灵，就像在自己四周的真实世界拍摄到了怨灵一样，大大提升恐怖感。





GEAR

三星VR眼镜亮相，与手机配合使用

今年内5月曾有传闻称三星正在与Oculus VR公司合作，开发生产自己的VR设备。近日三星版VR设备的图片在网上泄露，据称该设备名为Gear VR，将会在三星的IFA 2014大会上与Note 4平板电脑一起公开。

与之前的传闻相同，据称Gear VR将会使用三星Galaxy手机的屏幕，有一个插槽可将手机直接插在头戴显示器上，使用USB口连接，VR软件会利用手机内置的加速计、陀螺仪和处理器跟踪玩家的头部动作。另外它还有一个“增强现实”按钮，按下去之后就会开启手机的后摄像头，这样就能在观看VR的同时也看到现实中前方的情况。该硬件本身是三星生产，软件则是Oculus VR协助开发。

报道称Gear VR初期以多媒体应用为主，也就是主要用来看VR视频和图像。之后会提供开发机给开发者，研发互动型的VR应用。



EVENT

稻船敬二《神威9号》电视动画版启动



近日在洛杉矶举办的2014动画展期间，稻船敬二宣布《神威9号》的电视动画版已经在制作中，面向的目标观众群体在6到11岁。该剧由日本动画公司Digital Frontier制作，将会在全球播出。

《神威9号》是通过Kickstarter网络众筹的方式发起的游戏项目，可以说是《洛克人》的精神续作。该作获得了网友的大力支持，曾推出了《苹果核战记》系列的Digital Frontier主动联络稻船敬二希望制作动画版。此前这家动画公司也曾为《MGS4》、《白骑士物语》等游戏制作CG动画，并制作了《铁拳 血之复仇》、《生化危机 诅咒》等CG电影。

我们的一个大机会就是欢迎那些太早之前买了Wii的人购买PS4，我们的数据已经说明了这一点。



SCE总裁Andrew House表示，根据统计，过去购买了Wii的很多人正在购买PS4作为升级机种。此前SCE方面曾指出，目前PS4的一半用户都是从未买过PS3的。

业界声音

GAME BNGI将全球发行史上最逼真赛车游戏



BNGI欧洲分公司于7月6日宣布，其已从Slightly Mad工作室获得《赛车计划》的全球发行权。本作预定于11月发售。

Slightly Mad工作室曾开发了《极品飞车 变速》等游戏，这次他们集中全力制作的《赛车计划》被很多媒体赞誉为史上最逼真的赛车游戏，官方对本作的描述是“本星球上最逼真、最美丽、最紧张、技术最先进的赛车游戏”。本作的对应平台为Xbox One、PS4、PC、Steam OS和Wii U，Wii U版预计将于2015年发售。另外本作也将支持Oculus Rift和墨菲斯计划，实现最具临场感的赛车体验。

GAME 为战而生！Gearbox最具野心之作公开

2K Games与Gearbox宣布，全新3A级大作《天生战狂》已经在开发中，对应平台为PS4、Xbox One和PC，详情将通过《GameInformer》杂志8月刊以封面故事的形式全面曝光。本作将会在下个财年发售，也就是2016年3月31日之前。

《天生战狂》是《边境之地2》原班人马打造，将会采用极具特色的画面风格，游戏类型是FPS，以多人合作模式为主。游戏故事发生在遥远的未来，以充满故事性的方式推进多人合作战役模式。本作将混合多重游戏类型，Gearbox表示这是他们有史以来最具野心的作品。

2K Games总裁Christoph Hartmann说：“《边境之地2》销量超过900万套，是2K Games有史以来最畅销的游戏。而《天生战狂》的规模是2K过去任何游戏都无法比拟的，它将真正定义次世代多人合作体验。”



SE公布次世代RPG新作，秋季发售



Square Enix日前公布了一款对应Xbox One和PS4的次世代动作RPG新作，但本作并非SE本社开发，而是出自CI Games公司，游戏名为《Lords of the Fallen》，预定于2014年10月31日发售。

在本作中，玩家扮演罪犯Harkyn，他得到了自我救赎的机会。与此同时，一个在上古时代被击败的邪神，带领他的军队卷土重来，袭击了人类的领地。刚刚从牢里释放的Karkyn，和他的恩师Kaslo一起踏上了阻止战争的征程。

新闻短波

INFO

PS系再创亿级销量

索尼日前宣布，PS4、PS3和PSV这三部主机的总销量已经突破1亿台。索尼表示PlayStation品牌仍然强劲，希望与周边制造商积极合作。

《邪恶深处》日版遭和谐

ZenixMax宣布，日版《邪恶深处》为适应CERO的评级需要，将会和谐掉过于暴力的内容，不过预订本作的玩家，将会免费获得还原其血腥内容的DLC。



Crytek再失猛将

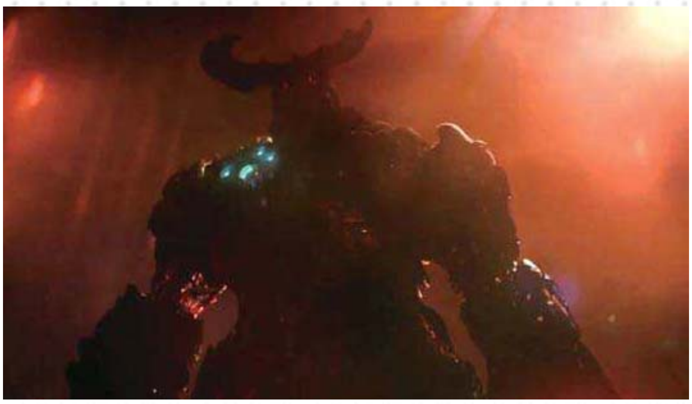
继前段时间的破产传闻之后，《孤岛危机》开发商Crytek最近又曝出不利消息。Crytek当前重点制作的次世代大作《家园前线 革命》的导演Hasit Zala已宣布将从Crytek英国工作室辞职。此外该工作室的开发经理Ben Harris也已经在7月初离职。

《未知海域》电影明年开拍

如果一切顺利的话，《未知海域》的电影版将于明年初开始拍摄，导演Seth Gordon表示，电影版不会重新讲述游戏中的故事。目前该片的主演人选仍未确定。

GAME 《毁灭战士》新作正式公布，重塑经典品牌

id Software日前在QuakeCon发布会上正式公布了“《毁灭战士》系列”最新作，本作的定名并非《毁灭战士4》，而是《毁灭战士》，这意味着它将会是一个品牌重塑之作。本作使用id Software的第六代引擎开发，该引擎技术叫做“id Tech 666”。游戏的对应平台是PS4、Xbox One和PC，发售时间未定。



《毁灭战士》既是品牌重塑之作，也是回归原点之作，将会回归原作的高速快节奏战斗。此外原作的一些标志元素，比如夸张的怪物设计，巨大而充满想象力的武器，都会在本作中得到全新的演绎。

《毁灭战士》将会从火星上的UAC研究基地外开始，恶魔开始发动侵略战。在目前的内部演示中，可以看到充满力量感的近距离攻击，此外玩家将会有二段跳技能，用于躲避行动迅速敏捷的敌人。玩家还可以将周围尸体的手臂卸下来，用来开启某个需要指纹认证的门。玩家可以用脚踩爆敌人的头，可以抓住怪物的手臂，将其掰成两半。另外玩家可以使用电锯，朝不同方向狂砍恶魔。在DEMO的最后，一个会飞的恶魔抓住了玩家，它把自己的手臂卸了下来，用断臂将玩家狂殴致死。



文 宇宙人 美编 NINA



2014中国国际动漫游戏博览会特报
——直击两大次世代主机国行版首秀

2014 年 7 月 10 日 ~14 日，第十届中国国际动漫游戏博览会（以下简称 CCG EXPO）在上海世博展览中心盛大开幕，这是由文化部和上海市人民政府主办，每年 7 月中旬在在上海举行的一场大型的动漫游戏综合展会，为期 4 天，这 4 天里面会有很多国内知名的动画、游戏公司参展。今年已经举行到了第十届。

而对广大 TV GAME 玩家来说今年 CCG EXPO 最值得关注的，自然是索尼和微软两家公司都不约而同地参加了这次展会。这是自去年上海自贸区正式开放以来，两家公司首次携他们的主机在国内的大型展会上亮相。本期特报就由我宇宙人，带大家直击这次两天次世代主机国内首秀的盛况。

两大展台概况

东方明珠索乐文化

索尼这次是以东方明珠索乐文化的名义参展，展台位置就位于媒体入口，布置依然是以蓝色和白色为主色调，如果有去过香港、台湾或者外地的展会参观索尼展台的话，相信会对这个风格感到非常



▲PS4游戏的试玩区，每个区域布置相当花心思。



▲正常来说上课玩游戏不是作大死的行为么？

熟悉。

这次索尼带来了 PSV 和 PS4 两款主机，PSV 有《英雄传说 闪之轨迹》中文版和《刀剑神域 虚空断章》，而 PS4 则有《无名英雄 再来者》、《乐高漫威超级英雄》以及自带的游戏《游戏空间》。虽然展出游戏数量不多，但每一款游戏都有独立的试玩区，而且试玩区还针对游戏的主题来进行布置。比如《闪之轨迹》的试玩区特意做成了一间教室的模

样，教室内的布置相当精致，课桌、讲台、黑板一应齐备，墙壁上挂着很多游戏的原画和设定画，而每个座位上放着一台运行着游戏的 PSV，旁边还有一个计时器，每人能试玩 10 分钟，SHOW GIRL 会像辅导员那样在一旁指导进来试玩的玩家。在展台另一边，《无名英雄 再来者》的试玩区域则布置成街头的风格，《乐高漫威》的试玩区仿佛由乐高方块堆砌而成，而《游戏空间》的试玩则布置成一个小小的客厅，SHOW GIRL 会与玩家一起进行游戏。

展位背对着门口一边的是主舞台，舞台上的大型显示器不断播放着 PSV 和 PS4 的游戏宣传片。然而令人遗憾的是展会数天内并没有特别重大的消息发布，只是偶尔会进行一些小型的活动。



▲《无名英雄 再来者》的试玩区充满了街头风格。



▲狭长的展台上正在进行着《无名英雄 再来者》的宣传活动。

索乐文化的参展游戏阵容相对于 SCE 在外地展会可谓非常保守，展出的作品几乎都发售了一段时间了，没有新作的试玩，而且原本已经推出了中文版的《刀剑神域 虚空断章》这里也只提供了日文原版的试玩，实在令人费解。不过国内目前的普及率、特别是 PS4 的普及率还比较低，所以索乐文化的展台还是吸引了不少玩家前来参观和试玩。

百视通

百视通作为微软在国内的合作伙伴，Xbox One 今年跟随着百视通来到了 CCG EXPO。而且跟 E3 相似，百视通的展台也像唱对台戏那样设置在索乐文化的旁边，不过这个展台……还真的只是百视通的展台。百视通在 CCG EXPO 上主要展示的是一些自己的品牌产品以及从国外引进的版权动画，《哆啦 A 梦》的数字漫画是其中的重点。展台设计随处都可以看到哆啦 A 梦和他的小伙伴们，此外还能看到《芝麻街》、《海绵宝宝》等知名动画的宣传，舞台整体偏向卡通风格。展台中央设置了一个大型舞台，台下有不少供参观者休息的座位。舞台上的大银幕播放着各种引进的动画和电影。



▲正在播放着《汽车总动员》的百视通展台，由于是第二天，Xbox One和相关的设备都已经撤走。



▲《哆啦A梦》是这次百视通展台的主角。

我们所关注的 Xbox One 仅仅在第一天出现在展台上，舞台也进行了一场简单的演示活动，活动中我们看到了 Xbox One 的简体中文系统界面，另外还有《动物园大亨》以及 Kinect 互动功能的一些演示。

综合来说，百视通对 Xbox One 的展示比索乐文化相对还要保守，不过除了展台之外，百视通还面向专业观众举行了一场新闻发布会，虽然我们大家所关心的国行版 Xbox One 具体发售日、售价等内容尚未公布，但是已经可以窥探到国行版一部分概况，以及未来的经营方向，这些在后文继续详述。

另外目前已经收到确切的消息，百视通将会在 ChinaJoy 期间专门针对 Xbox 举行一场新闻发布会，相信届时会公开我们最想知道的情报。

百视通 微软新闻发布会直击

7 月 10 日，即 CCG EXPO 首日上午，百视通新媒体股份有限公司在世博中心 B1 层召开了一场“百视通 微软家庭游戏产业合作新闻发布会”。

发布会开始先是播放了一段 Xbox One 的概念视频，视频向我们演示了一些国行版 Xbox One 将会推出的服务，以及将会推出的一系列功能和应用。相信部分读者已经通过我们的官方微博或者其他途径有所了解。其中最引人议论的是国行版加入的一些教育相关的功能。视频中的学生回家之后，老师可以通过 Skype 联系学生并布置作业。之后还演示了一个可汗学院的中文应用程序，学生通过 Smart Glass 功能在平板电脑上学习和做题，答题正确还能解锁成就。此外还演示了学习英语的应用程序，该程序中，学生可以选择词汇、词组、情景等内容进行学习，并且每个类别都有学习进度统计。学习的时候，Kinect 会识别学生阅读和发音，发音正确同样可以解锁成就。

另外简单科普一下，可汗学院是由孟加拉裔美国人萨尔曼·可汗创立的非盈利教育组织，早期他将自己的教学视频放到某国外知名视频网站 Y，随后备受好评并得到各方的资金援助，目前上传了的教学视频目前已超过 5600 部，内容囊括数学、历史、医学、金融等各个方面，2009 年的时候还荣获微软颁发的教育奖。

当然，视频中其实还有很多值得我们关注的地方，比如全中文的 Xbox One 操作界面首度亮相，Kinect 支持普通话语音操作，语音识别。其中还有一个比较容易被忽略的细节，就是母亲和儿子的 LIVE 账户都是以自己的照片当头像的，这里暗示了未来可能会加入自定义头像功能。在



▲百视通副总裁郭京申宣布首批Xbox One游戏已经全部通过预审。

首页寥寥的几个镜头里面，我们还可以看到新浪微博和京东商城的相关应用程序，另外还可以看到《植物大战僵尸 花园战争》的推荐，这可能意味着本作和一开始演示的《极限竞速》都已经通过了审核，并有机会成为国行 Xbox One 的第一批首发游戏。

随后，百视通新媒体股份有限公司副总裁郭京申先生上台宣布，Xbox One 以及首批送审的游戏已经全部获得行业主管部门的预审通过，换言之国行版 Xbox One 发售以及首发游戏阵容已经确定下来了。

在发布会的最后，百视通联合完美世界、巨人网络、久游、联众、第九城市、心动、新东方、可那、臻游、慕和一共 12 家国内知名企业成立了国内首个“家庭游戏产业联盟”。未来将会进一步促进中国游戏产业发展。



▶简单而隆重的签名仪式，宣布着“家庭游戏产业联盟”正式成立。

展会盛况





场馆外面的设置了一个家用游戏机展示区，从最早的雅达利 2600、FC 到现在我们所熟知的 PS3、X360，几乎游戏机发展史上每一台主机、掌机都能在这里看到。展台的旁边还有一台小霸王运行着 FC 的《超级马里奥》共前来参观的游客试玩。



▲巨大的钢铁侠在大堂欢迎进场的游客。



▲展出的模型中高达模型占了绝大部分。

▼除了高达之外《圣斗士星矢》等作品都有相应的模型展示。



除了两大硬件阵营之外，还有很多我们熟悉的厂商参加了这次活动，比如万代，其展台就在百视通的旁边，而且正对着观众的入口（让人进门就去买买买的节奏），不过主要展出的是各种模型，没有游戏。

▶万代的贩物区外面排起了长长的队伍。



除了万代之外，还有众多知名手办模型厂商参与这次展会，比如 Alter、Good Smile、寿屋等等，除了展示之外游客也可以到这些摊位购买手办，由于这些参展商都推出了 CCG 会场限定或者先行贩卖的珍品，因此吸引了很多人前来排队抢购，场面火爆。

▼迪士尼的展台里用乐高制造出各种星战的模型。





▲有多款会场限定手办贩卖的寿屋摊位在开展之前就挤满了人流。

COSPLAY & SHOW GIRL 精选



■《Love Live!》的舞台表演，你们应该去主舞台那边表演才对。



■索乐文化的SHOW GIRL笑容相当热情。



■路过这位小姐的时候还以为八老师偷偷溜过来了。



■寿屋其中一款限定手办就是尼禄，那么尼禄的Cosplay自然必不可少啦。



■且不论还原度如何，这位报丧兄弟绝对是全场最敬业的Coser。



■气质还原度MAX!



■全场最贱之一，胸前夹着一个"节操"的牌子还要特意遮住"节"字。



■全场最贱之二，好基友长大了之后还是好基友。



■"别逼我，我已经想不出别的POSE了"——船长如是说。



■非常"哈啦索"的"哈啦索"。（注："ハラショー"是绚濑绘里的口头禅）



焦点 OUR FOCUS

香港动漫电玩节2014媒体邀请会

香港索尼宣布在 7 月 25 日举办名为香港动漫电玩节 2014 的主题活动，地点是香港的湾仔会议展览中心。SCEH 今年也是首度参加本动漫节，展会邀请艺人王敏奕担任索尼方面的动漫大使。本届动漫节目的是为动漫游戏迷带来惊喜和欢乐，同时希望打造成香港最强的电玩盛会。而 UCG 也受邀参加了 SCEH 在香港金钟举行的传媒预览会，下面就随小游一同看下本次传媒预览会都有哪些精彩的内容吧。

文 乐小游 美编 NINA



▲制作精良的索尼官方宣传手册。



□会场提供的驾驶座椅。

游戏

由于只是动漫节开幕前的官方小型媒体见面会，所以会场内可试玩的内容不多，仅有《教团 1886》、《小小大星球 3》以及《驾驶俱乐部》，内容也和 E3 报道过的别无二致。值得一提的是《驾驶俱乐部》，



◀高素质的试玩妹子，驾驶技巧让我对SHOW GIRL有了新的认识。

索尼安排了两个虚拟驾驶座位供媒体试玩，坐在高端的仿真座椅上驾驶豪车游玩的感觉果然非同凡响，拟真程度提升了好几个档次。不过由于方向盘过于灵敏，导致现场试玩的媒体大多栽在了山路弯道上。会场内专业的 SHOW GIRL 反倒是令人眼前一亮，驾驶技术还挺娴熟，看来香港妹子的游戏水准不容小觑啊。

影像



▲《邪恶深处》的宣传画面非常血腥。

在场地中央摆放的两台索尼电视中，不停地滚动播放着《最后生还者 重制版》以及三上大神的最新恐怖力作《邪恶深处》。两个预告片有着同样的特点，那就是演示过程非常短，让人意犹未尽。《邪恶深处》依然保留了十足的神秘感，只是展示了满身血红色的怪物从血池中跳出的镜头，还有各种限制级的尸体画面，看来是要把重点放在月底的动漫节上。《最后生还者 重制版》主要播放的是乔尔和艾莉在房间内抵抗敌人的场面，基本也都是游戏的过场动画，不过已经可以看出重制版的整体画面有了很大进步，无论是光影还是人物建模都完美地诠释了次世代游戏标准。

活动

本次媒体见面会重点是为即将到来的香港动漫电玩节 2014 预热，同时公布了多款大作的相关游戏活动，内容可谓诚意满满，感兴趣的玩家快快行动起来吧。

《最后生还者 重制版》及同捆套装

SCEH 宣布《最后生还者 重制版》将于 7 月 29 日正式发售，实体版售价为 338 港币，下载版为 310 港币。同时本作的 PS4 主机同捆套装会在 8 月 5 日开卖，售价为 3480 港币。从 7 月 19 日起，所有在索尼官方授权商店 Platinum Shops 以及 Sony Store 预订游戏普通版或者同捆套装的玩家都将免费获得《最后生还者 重制版》主题 T 恤一件。而亲自参加香港动漫电玩节 2014 进行预订的玩家还将额外获得 PS4 主机贴纸，参加试玩的玩家能够免费获得限定版游戏文件夹一份。

《最后生还者》可谓是去年索尼独占游戏中最为出彩的作品，不仅荣获了全球超过 200 项游戏颁奖，同时得到了 DICE Awards 颁奖典礼上年度最佳游戏的最高殊荣。SCEH 方面也是对 PS4 版《最后生还者》格外重视，官方再次强调了本作重点加强的内容：

1.分辨率为1080P
2.帧数较PS3版有了很大改进
3.角色建模拥有更高的解析度
4.大幅强化的光影特效
5.画面细腻程度提升
6.包含DLC《离弃》
7.包含多人地图包《Abandoned Territories》（弃守区域）以及《Reclaimed Territories》(收复之地)。
8.加入额外难度模式Grounded。
9.由创意总监和演员为所有游戏影片进行的特别解说。

玩家在 7 月 29 日至 8 月 12 日购买游戏下载版可获得 10 项追加内容：

1.可以在派系斗争模式中使用的100XP。
2.剧情模式中使用的乔尔特别造型。
3.剧情模式中使用的艾莉特别造型。
4.剧情模式中增加物品制作速度。
5.剧情模式中增加物品治疗速度。
6.剧情模式中增加了9毫米手枪装弹速度。
7.剧情模式中增加了步枪弹夹容量。
8.在派系斗争模式中优先使用争斗者生存技能。
9.在派系斗争模式中优先使用加载点数。
10.在派系斗争模式中优先使用吉普帽和手术口罩。

PS+ 优惠：PS+ 用户在 7 月 29 日至 8 月 11 日能够以 9 折优惠购买《最后生还者 重制版》下载版游戏。

主题T恤





同捆套装

专用贴纸



《驾驶俱乐部》

本作的中文版将于 10 月 7 日推出，售价为 398 港币，下载版为 358 港币，同捆主机套装售价为 3780 港币。凡是在香港动漫电玩节期间（7 月 25 至 29 日）在会场展区预订游戏的玩家将获得限量版礼品包，其中包





含主题钥匙扣和毛巾以及《驾驶俱乐部》汽车专用防滑垫。不过在 8 月 1 日之后通过官方途径预订的玩家同样能获得钥匙扣和毛巾。本作的初回特典提供了三辆豪华跑车下载，分别为：MCLAREN 12C PACK、MERCEDES SLS AMG 以及 RUF RT12 R。

同捆套装包含内容

1. 游戏本体。
2. 一年的PS+会员。
3. PS4延长保修一年。
4. PSN点卡100港币。




■丰厚的小礼品。

香港动漫电玩节2014内容介绍

电玩节占地 240 平方米，由 PS4 专区、PSV 专区和赛车区等多个部分组成。届时三上真司会登台亮相，并进行 20 分钟的游戏试玩以及粉丝问答环节，这也是三上首次来到香港。此外《海贼王 无尽世界 红》、《火影忍者 终极忍者风暴 变革》等游戏制作人也会一同参加电玩展。展会还将举办多个游戏挑战赛事，格斗之神梅原大吾将会接受众多玩家的挑战，胜出者能够获得丰厚的礼品。





媒体见面会SHOW GIRL欣赏

本次媒体见面会虽然内容算不上丰富，但是几个香港 SHOW GIRL 的素质很高，同时也燃起了视频部同事的摄影师之魂，请各位读者慢慢欣赏吧。















编辑视点 EDITORS'OPINIONS



风骨

说起最近令我感到震撼的游戏，莫过于育碧出品的《勇敢的心 世界大战》了。我从不吝惜对其的赞美之词，简单的画面和对白，扣人心弦的音乐，解谜为主的系统，没有太多大场面的构筑，但竟能如此深刻地表现战争的残酷，展现人性的美好，着实令人动容。这款游戏也获得了全球媒体的赞誉。在这里，我不得不对育碧大加赞赏，一个如此庞大的企业，能够做到不仅以商业作为目的，而同时把游戏事业用心地做下去，光这一点就值得玩家们尊敬。论经济和收入，育碧赚得并不如动视或者 EA 那么多，但它对游戏的投入，相信许多玩家们有目共睹。它是全球员工数量最多的游戏公司之一，而它在今年 E3 公布的游戏阵容，从突突突到赛车竞速再到角色扮演均有涉足，而这更是体现出这家法国公司的风骨。

当 3A 公司挤破头地制作同质化的突突突游戏时，它更愿意投入精力去制作这样一款看上去并不能赚太多钱的游戏；当许多公司在吃老本地推出各种续作的时候，它愿意去挖掘一些新 IP，给游戏业界带来一些新风气。于是我们玩到了《看门狗》《光之子》《勇敢的心 世界大战》等优质游戏。或许有些玩家会反驳育碧的罐头游戏做得并不少，但《刺客信条 大革命》和《飙酷车神》仍然可以让我们看到这家公司在创新上的决心。

说到这，我又不得不说某些日系厂商了。我一直认为，像是《勇敢的心 世界大战》此类游戏应该是日厂的特长所在。技术不如人？没关系，因为有工匠精神在。像是在影视领域，日本导演从不以大场面取胜，而是将情感渗透到每一个细节当中。比如《入殓师》背后反映的人情冷暖以及对生命的敬重，《深夜食堂》所反映出的人与人的联系等等，这些都是日本导演这种细致的工匠精神的体现。但在游戏领域，我却越来越怀疑自己的判断了。如今的日本有太多以短期盈利为目标的厂商，他们开发出了一大批卖腐卖肉卖节操的游戏，长此以往，消费者自然不买账。而他们就开始疾呼“日本市场已死”，把更多精力投放在手机游戏上，意图获得短期的盈利和成功。亦有甚者，靠着以往的风光，不停地推出所谓的“复刻版”、“重制版”、“最终重制版”等等，榨干仍怀有希望的玩家，透支玩家们的感情，工匠精神荡然无存。

育碧自然有其不足，像是宣传大于实际、Bug 多等弊病依然存在，但从它身后表现出的成长令人欣喜，它的坚持和风骨也足以让玩家们钦佩。育碧也是次世代转型最快的第三方厂商之一。谁说主机游戏已死？看着育碧的发展，总能让我感到安心。而我也希望，像是《勇敢的心 世界大战》之类的游戏，更多地出现在我们的视野当中。 **[文：时雨]**

> 当许多公司在吃老本地推出各种续作的时候，它愿意去挖掘一些新 IP，给游戏业界带来一些新风气。于是我们玩到了《看门狗》《光之子》《勇敢的心 世界大战》等优质游戏。或许有些玩家会反驳育碧的罐头游戏做得并不少，但《刺客信条 大革命》和《飙酷车神》可以让我们看到这家公司的决心。

随波逐流下的创意火苗

不知道各位读者在玩游戏的过程中最关注哪一个方面。画面、音效还是趣味性？诚然，对于游戏而言感官上的内容是吸引消费者的首要因素，但玩过一段时间后能否找到值得回味的东西或许才是验证游戏制作是否成功的先决条件。当你酣畅淋漓地打通一款游戏后发现除了结尾的一瞬间快感外，脑海中似乎没有留下什么深刻记忆，那只能说这种快餐游戏现象是当今忙碌生活下的必然产物。

这也从另一个方面阐释了为什么越来越多的厂商喜欢推出“系列新作”。一款游戏越火往往意味着玩家见到续作的可能性就越大，这并不是坏事，毕竟游戏都有自身的缺点，通过续作来改正游戏的缺点同时保留优点的做法，无论对玩家还是厂商来说都是有利的。但如此一来可能会陷入恶性循环，套用成功的例子不断榨取玩家的热情，试图通过简单的变化来考验玩家的智商。

例如格斗类或者体育竞技类游戏，这些大多每年有新作而却鲜有变化的类型，虽说此类游戏是没法将框架推翻重新来做的，但细微的改变却能让玩家为之奋战数百小时而不知疲倦。如果说这两种游戏类型缺乏变化是其特点使然，那么一些 RPG 游戏却能通过拖沓的剧情不断推出续作也确实令人费解，这种砸招牌的做法已经不能用挑战玩家承受极限来形容了，我只想跟某些手游大厂说一句：“no zuo no die 啊”。



说起系列游戏就不得不提在国内玩家群中有着较高人气的发行商育碧，部分老玩家经常会用“罐头厂”来形容这家如日中天的第三方大厂，因为旗下的系列作品实在太多，而且都是些耳熟能详的名字。随着“《波斯王子》系列”逐渐淡出人们的视线后，育碧开始把眼光投向新的题材，《刺客信条》承载着无数开发者的梦想开拓出了属于自己的一片天地。虽然系列第一作在很多方面都略显粗糙，一直困扰着育碧的 BUG 问题也是到今天都没有解决，但就是这样一款缺点很多的作品却俘获了无数玩家的“芳心”。因为人们看到了创意，看到了那些其他游戏中不具备的元素，这些新鲜的东西值得我们买单。不断地创新精神也是保持系列长青的重要元素，《刺客信条 Ⅲ》虽然评价普遍一般，但破天荒的引入海战元素却让人眼前一亮，这也是 4 代成功的最大法宝，敢于在固有模式下添加赌博性质的改变，这种勇气并不是所有厂商都能做到的。所以就算《看门狗》再次凭借新奇的设定走进人们的眼前，并因为画面缩水问题掀起了舆论风波，小游依然觉得只要育碧顶住媒体的压力，做属于自己的游戏，那么续作的成功或许就指日可待。什么？你说可能没有续作？先去查一下《看门狗》的销量吧少年，这就是玩家们的心声，而不是几个媒体人能够左右的大方向。并不是所有人都抱着专业的眼光去审视游戏，这不是搞科研，而是寻找生活中闲暇之余的乐趣。创意并不是凭空想象，建立在成功之上的改变或许更能够被广大玩家所接受，游戏，大概就是这样吧。 **[文：乐小游]**

> 并不是所有人都抱着专业的眼光去审视游戏，这不是搞科研，而是寻找生活中闲暇之余的乐趣。创意并不是凭空想象，建立在成功之上的改变或许更能够被广大玩家所接受，游戏，大概就是这样吧。



国行主机 CCG前哨战大点评

编辑议题 EDITORS DISCUSSION

统筹 稀饭　文 众编　美编 心の永恒

我们终于有自己的行货主机已经不是新闻了，但是目前无论是更早一步宣布入华的Xbox One还是火速跟进的PS4都蒙着一副神秘的面纱，让人禁不住好奇于这两款主机到底打算在内地怎么卖。终于，在最近举行的CCG（中国国际动漫游戏博览会）上，微软和索尼都设立了展台，并且向在场的观众们演示了他们即将推出的产品的大致面貌，算是打了一回小小的对擂。展会具体的内容相信各位读者已经在本期的相关报导中看过了，这期编辑议题，小编们也来议论一下，他们对于这次国行次世代的前哨战有着什么样的看法。

议题1 CCG两大厂商表现评价

好了，相信CCG的情况各位小编们都已经有所了解了，让我们从第一个话题说起，大家觉得微软和索尼在展会上的表现怎么样?

索尼爸爸的展台赞啊!

是啊，可以说是麻雀虽小五脏俱全。

《闪轨》的试玩厅布置非常有还原感，真饭表示光看就感动得泪流满面。

这次索尼的展台是由布置台湾游戏展舞台的团队制作的，能够给他们布置的时间其实也不长，能做成这样子可以说是实力的表现，如果委托国内团队，先不说效率问题，光是风格可能都会被“本土化”。

难怪展台这么高大上，去过台湾游戏展的稀饭应该也认出来了吧?

那是，Showgirl们的服装都还是同一套，小清新和性感度都是好点赞。

饭老板你这关注重点，啧啧。

林克斯：乱入举报一下，宇宙人第一次看到索尼Showgirl时眼都直了，连拿相机拍都忘了，还好哥凭着媒体人的敏锐直觉立刻拍了两张私藏观赏!（匿）

赶紧把你私藏的给我当报导配图我们还是朋友!

两位绅士你们重点明显歪了，说回正题吧。其实比起展台，我个人是很赞赏索尼忠于游戏的态度，整个展会上也没有太多其他废话，就是直接让玩家们试玩游戏，挺好的。

对，游戏至上的价值观没有变才是最重要的，毕竟我们最担心的就是这些厂商在进入内地后整个营销政策会变味。

其实和索尼原本预定的出展游戏阵容比起来，这次能够实际展示的游戏还真是非常有限，PSV两款、PS4三款都是已发售的游戏。不过正如大家说的，五个试玩展区都做得相当不错，可以说是巧妇做出了无米之炊。

作为去了现场采访的人，两家厂商给我的感觉似乎都有所保留。索尼的问题就是胜哥刚才说到的，一来是游戏少，二来是老，除了《闪轨》中文版之外其他都卖了一段时间了，没有太大的惊喜。至于大家都还没提到的微软嘛，我必须指出，不明真相的观众去到现场估计根本找不到什么微软展台，百视通把重点都放在多啦A梦身上，Xbox One所占的展示比例并不大。

但要说起来的话虽然索尼展台比较有看头，大家在讨论的却都是X1啊。

那是，别的不说，光这主机在演示里展现出的那种本土化的程度就令人侧目。

说得夸张点，那可真是令国人震惊的演示。

这就是找百视通合作的优势之处吧，知道游戏机在内地过往的“黑历史”，所以明白与其满足玩家，倒不如先满足“上层建筑”。

比起决策者，我觉得还是用来绕过父母们对于游戏机的固有认识比较重要，这算是打亲民牌吧。

的确是啊，打着“学习机”的旗号，Xbox One这下算是能够正式入驻国内年轻玩家们家中的大厅，“妈妈再也不用担心我的学习了!”

不知道这能不能说是“小霸王”精神的延续，又或是“步X高”产品的最强进化形态。

我说说在现场的感受吧，因为整个展会其实真的和家用机不是特别搭边，百视通没有太把重点放在Xbox One的展示上，所以虽然有这么一个展示其功能的视频发布会，也给出了主机的中文界面和中文语音操作的直观演示，却没有最重要的干货，售价、具体发售日和是否锁区等关键内容全部没有提，看来还是只能等号称更专注于游戏的ChinaJoy。

那看来今年这场从来醉翁之意不在酒——或者说不在游戏的展会也终于算是有点看头了嘛。好，既然我们说到了微软的发布会，大家不妨发表一下对这个发布会的意见吧。



▲百视通的展台，只能见到满眼的多啦A梦。

议题2 微软Xbox One发布会观感

我就一个评价——雷死啦!

这发布会的视频就是请某学习机厂商的人帮忙拍的吧！就差没有“哪里不会点哪里”这句经典台词了。

如果不是界面和手柄很眼熟，我还以为是国内哪个山寨厂子的廉价广告……

其实可以说是意料之中吧。我自己小时候就没少看学习机的广告，要想忽悠家长买游戏机，这是最好的途径。

那是，我现在那台小霸王还躺在家里电视柜下面吃尘呢，要不是挂着学习机的名号当年根本没法说服父母买下来。

但这本土化的程度也高得太吓人了，这么搞真的没问题吗?

我觉得根本就是胡乱定位，和微软其他产品一样，一入国门就立刻走廉价化路线，问题这又不是十多年前了，还用学习机这招只会两头不讨好吧。

这个其实不好说，虽然如今当爹娘的许多都是比我们大一点的70后甚至是出生比较早的80后，或许比起我们自己的爸妈要开明，而且对于电子产品的认识要更深，但当父母的立场和当儿女时总是不一样的，也会担心曾经父母为自己担心过的事情，哪怕他们知道Xbox One终究是一台游戏机，看到国行版有着学习教育功能也会让他们在决定是否购买时多一个考虑的条件。退一步说，和我国成千上万的家庭比起来，我们这些挑剔的核心玩家才是最不值得重视的消费者吧，Xbox One国行版想要卖得出去，的确还是应该优先考虑满足家长们的需求啊。

而且教育功能也挺好的啊，不会完全沦为摆设，本人的电脑打字就是在某低端廉价学习机上练出来的。

我也觉得是妙棋啊，只要微软能够配套地出更多的教育软件，Xbox One对于国内用户的吸引力肯定也会有所提升。

游戏功能退居二线也是没办法的事情吧，微软在本土化上的努力还是很值得肯定的，中文界面和中文语音控制就很有吸引力，年纪大一点的家庭成员可能搞不懂系统界面和手柄要怎么用，但只要会语音指令就可以正常使用，这一点可比很多电子产品亲切。

我也觉得这个功能真心赞，不过我们国家语言构成这么复杂，光是编辑部里面都有好几种口音，Xbox One能不能够辨认得过来啊?

这恐怕要等实际产品上市之后才能搞清楚了。

其实游戏机想要在国内市场销售，说到底还是要找到一个合适的切入点，起码比起纯粹的游戏机，学习机这个身分是比较好被接受的，这点我们还是要承认的，而且嘛，对于不受家长管制的成年玩家来说，其实这个设计也没有太大影响，所以说这还是一个很好的尝试吧。

是这个道理，对于有十几年空白期的中国内地游戏市场，一步到位、一蹴而就都是不现实的。

说到底，让这个演示显得这么雷的，果然还是这拍得巨外行的演示片和两个完全不入戏的演员的错吧……

+1



■百事通和微软还联合几家国内游戏厂商组成了“家庭游戏产业联盟”，看来国行版的软件阵容还是有保证的。

+10086，而且《极限竞速5》总共游戏画面才出现了几秒钟啊，太扫兴了。

不过我注意到个问题，那个负责演示的男孩光是用平板答对一个问题就奖励一个成就，用声音回答问题正确又是解锁一个成就，莫非用学习软件打成就会是下一个流行趋向?

已经有老外朋友在跟我提前求购国行Xbox One了，你懂的。（笑）

嘛，前提是国行得不锁区，这个还真是得等CJ去解答了。说到CJ，我们可以聊聊本次议题的最终话题，那就是对两台主机的真正国内首秀的展望。

议题3 对于ChinaJoy的期盼

这个嘛，分两方面看吧，玩家群体肯定是充满期待的，但是我觉得可能不会有太多看点了，Xbox One这边应该好一点，既然说了9月要卖，价格、具体发售日和一些政策怎么都得要在CJ交代了，不然一眨眼就到9月了，总不能让玩家等到最后一刻才知道发售日吧。

其实除了玩家，我估计一般消费者对于游戏机应该还是很好奇的，毕竟这对于他们来说还是新鲜事物，应该也能够吸引不少眼球吧。

说到底其实就是要公布点确切的消息，Xbox One到9月的时候在美国都快发售满一年了，在国内光靠吆喝式宣传最后很有可能也是徒劳无功。

我个人是比较期待PS4，希望能够起码公布一个确切的上市时间段，有其他消息自然是最好啦。

无论是哪一台主机，都是那句话，价格要亲民，不要搞太多没意义的噱头就好。

其实虽然Xbox One把CJ当成是主要战场的局势是定了，不过CCG和CJ之间间隔这么短，要玩出点新花样来并不容易，希望微软和百视通是留了一手猛料吧。至于索尼，那一年他们重回CJ时，请了山内一典、小野义德等制作人来访，还搞了游戏比赛等舞台活动，如果这一次只是像CCG一样，只有几款老游戏的试玩，在CJ怕是没有足够的吸引力。

两个在上海举办的展会之间隔得很近，对于两家厂商来说也的确是个挑战啊。说起来大家比较期待的是哪一方?

我个人是对Xbox One的期望大于PS4，毕竟前者9月就要卖了，而后者年内基本无戏。同时希望能早日公布Xbox One的首发游戏阵容，就算很多学习软件也没什么不可接受的，毕竟还有成就可以打吧。

唔，我对于两者都很期待，不过还是盼望着有更多的细节展示，比如销售渠道、保修政策、价格以及今后的游戏阵容。

说到游戏阵容，据传通过审批的游戏数量少之又少，而目前次世代机的游戏本身就不多，如果没有国产网游亮相的话，恐怕两台主机上的软件阵容都不太有看点。

的确是啊，而且从首发游戏阵容中我们能推测以后可以玩到什么游戏，还有国家政策的放宽程度，以及有关部门能对游戏内容容忍到怎样的地步，所以说CJ公布的内容也可以当做是国内行货主机软件审查准则的风向标了。

有一点可以肯定的就是，核心玩家恐怕不是这两台主机国行版本的首要受众群体，对国内各种不完善的制度，各式各样“曲线救机”的花招在所难免。玩家们若是想得到与国外相当的服务体验，可是要有足够的耐心才行。

从封禁到开放，过程总是不容易的，脚步蹒跚也在所难免，不过两台国行主机的未来发展还是值得期待的，就让我们期待月底的ChinaJoy上微软和索尼会有着更令人惊喜的表现吧。



■在CJ上，两台次世代主机需要对抗的其实不是彼此，而是ShowGirl们的肉山腿海啊。

GT赛车与全球赛车文化的复兴

《GT赛车》已不仅仅是一个赛车游戏系列
它更是全球赛车文化的重要推动者

《GT 赛车》已经深深地融入到全球的赛车文化，只要到古德伍德的赛车节走一圈，你就会感受到它的强烈存在感。在一条登山道上，停着几辆经典的老牌赛车，它们都是"《GT 赛车》系列"的常客，比如在 1998 年终结了保时捷长期雄霸勒芒车赛历史的捷豹 XJR-9，而翌年夺得该赛事冠军的索伯 C9 就停在隔壁，还有一辆是丰田 88C-V，也就是《GT 赛车》里著名的作弊车，可谓累积分数的最佳选择。

在登山道的另一侧，车厂们设置了一些迷你展厅，那里摆了很多台 PS3，电视机屏幕里的《GT 赛车 6》也在展开同一条赛道的火热比赛。另一边，阿斯顿马丁和日产在自己的展位摆出了与 Polyphony 合作设计的最新概念车。当年就是《GT 赛车》一代把日产的 Skyline 系列炒热了，使其在西方市场上从罕见的进口车变成了街上常见的豪车。之后很多车厂都希望在该系列中收录自己的大马力赛车，将其作为一种营销工具。如今这已成为所有车厂的一个营销策略。

今年的赛车节主要是法拉利、保时捷和麦克拉伦这三家的超跑大战，由于传统的纽博格林赛道已经测不出 918、LaFerrari 和 P1 这三大怪兽级超跑的实力，因此这次古德伍德赛车节专门为它们准备了登山道比赛。不过 LaFerrari 最后没有参赛，而麦克拉伦与保时捷则是以纯电动模式进行混合动力车的比赛，结果变成了一场无声、无热血亦无意义的比赛。最后在这个登山道比赛上，Jann Mardenborough 驾驶的日产 GTR Nismo 创造了最快纪录，成绩是 49.27 秒。

《GT 赛车》捧红了 GTR，也捧红了 Mardenborough。他是 2011 年 GT Academy



▲《GT 赛车》捧红了 GTR，也捧红了 Mardenborough。这两者的结合产生了令人惊异的化学反应。



▲从 GT Academy 脱颖而出的专业赛车手 Mardenborough。

的获胜者，这个项目是由 Polyphony 于日产公司共同举办的，通过《GT 赛车》发掘和培养有潜力的赛车手。Mardenborough 的成长速度令人吃惊。2012 年他还是一个活在梦想中的玩家，会因为业余车赛的一点小胜利而激动得不得了。而两年后，他已经成长为一个老道的专业赛车手，会因为在全球顶尖车赛上一点点小小的失误而感到遗憾。

Mardenborough 现在仍然把《GT 赛车》当做训练工具，游戏中对各个赛道做到了精确还原，这样用游戏来练习时，可以记住赛道边缘的各个细节，比如荧光柱和路标，通过这些标记，判断在黑夜中行驶时在哪个位置开始踩刹车。此外现在他也使用一些更大型的专业赛车模拟装置。就在本赛季开始之前，Mardenborough 成为了红牛家族的一员，参与了他们的发展计划，参赛阿登国际车赛。

Jann Mardenborough 的伙伴 Lucas Ordonez 也是 GT Academy 的获胜者，他们都是该培训计划最成功的学员。现在 Lucas 想要转型为 F1 职业赛车手。

《GT 赛车》缔造者山内一典本人也是各种车赛的常客，在纽博格林 24 小时耐力赛期间，他驾驶着 GTR 与 GT Academy 学员 Jordan Tresson 一起并肩比赛，还有 Schulze

> 山内一典希望通过引入各种赛事协会，通过双方交叉合作的方式，提升《GT 赛车》的影响力，就像用 FIFA 的授权提高 "《FIFA》系列" 的影响力一样。

两兄弟。山内一典说："我们已经把车调校得非常好，都是Polyphony的员工设置的。我为这场比赛训练了18个月，现在我状态非常好。"但是在这场比赛中，山内一典和前车追尾了，后来被送到了医院。整部车都撞毁了。

在车库里，几名汽修人员花了20多个小时将那辆撞毁的GTR修好了，正好赶在正式比赛开始之前。而经过大修后的GTR，顺利完成了24小时耐力赛。而这场比赛只是山内一典环球赛车之旅的其中一站。他给自己放了一个月的长假，为纽博格林和古德伍德的比赛做准备。这次赛车之旅还有一个重大收获——Polyphony宣布与赛车组织FIA合作，《GT赛车6》的很多真实赛道都获得了官方授权，并将在日后加入FIA网络锦标赛。双方都对本次合作非常重视。引入了FIA之后，与其他重要比赛举办方的合作谈判就会更容易，比如世界耐力赛。山内一典说："我们完全没有想到FIA里面有那么多人并不认为现实和虚拟有多大的区别，他们对待游戏中的比赛一样认真。"

山内一典希望通过引入各种赛事协会，通过双方交叉合作的方式，提升《GT赛车》的影响力，就像用FIFA的授权提高"《FIFA》系列"的影响力一样。山内一典说："足球有很多粉丝，赛车运动的粉丝相比起来少得多，而且还每年不断减少。我们都看到了事实的紧迫性。"

在很多汽车比赛逐年衰落之时，一级方程式赛车却在爆发式增长，引入了一些新赛事规则，创造了崭新的开始。而FIA的Formula E也通过特殊的比赛方式，拓展了新的观众层。而与《GT赛车》的合作，可以通过引入官方在线锦标赛的方式，让更多人关注FIA的比赛，《GT赛车》本身也会在这样的交叉推广中获益。

"这种合作对于整个产业非常有必要，"山内一典说，"没有合作，我们的汽车文化就不会发展到今天的规模。当然，如果我们能够达到FIFA的规模那就更好了。但是在梦想成真之前，我们首先要从比较现实的地方开始。"

FIA是一个巨大的机构，在其旗下有100多个赛车俱乐部，分布在世界各地。



▲山内一典身后的车是Polyphony与日产合作设计的Nissan 2020 Vision概念车。

Polyphony将会与所有的这些俱乐部联络，商讨今后的合作事宜。当有人问到《GT赛车》是否在新世纪赛车文化的复兴中扮演了重要角色，山内一典笑着点了点头。然后他重返赛车节，与其他怀揣梦想的赛车爱好者疾驰在古德伍德的道路上。

COD先进战争 次世代画面基准

《COD先进战争》将会是COD系列9年来最大的一次进化

《COD幽灵》作为一款跨世代的游戏，显然并没有让玩家看到次世代主机的真正实力，其所使用的大部分技术仍保留在上世代的水平。XOne版的解析度只有720p，虽然PS4版达到了1080p，但是也存在帧率不足的问题。除了这些技术指标之外，更重要的是《COD幽灵》仍然是保持着上世代主机的那套做法，没有利用主机性能的提升带来真正游戏性的提升，玩家需要的是像当年《COD2》和《COD4》一样在画面和游戏性方面同时进化的新作。

今年的《COD先进战争》承诺带给玩家真正的次世代体验，号称将会是《COD2》之后系列最大的一次进化。本作由Sledgehammer Games完全针对次世代主机开发，这也是他们第一次独立制作游戏，而不是辅助其他工作室开发。本作的开发周期也达到了系列史上罕见的三年之久。

从《COD4》开始，7年来该系列没有更换过游戏引擎，一直是对之前的引擎进行修修补补。这次Sledgehammer创始人Michael Condrey保证，《先进战争》的大部分引擎代码都是重新做起来的，从画面渲染、动作、物理引擎到音效系统全部重新制作。这是Sledgehammer的全新COD引擎，上一代主机绝对不可能做到。



▲《COD先进战争》的开发周期达到三年之久。

《COD先进战争》通过使用高级的动态模糊效果，实现了画面真实感的大幅提升。并通过多种动作模糊的方式，掩盖一些场景中低于60fps的帧率。近处观察物体会发现贴图解析度明显提高，不同材质的物体会影响其表面的光照。本作的美术总监Joe Salud表示，游戏中使用了一些方法精确计算各种物体表面的光线反射，然后测算基础颜色，实现更准确自然的整体画面感。这是实现照片级画面真实度的重要手段。

《先进战争》还使用了全新的音效引擎，由于这次是面向次世代主机开发的，不再受到严格的内存限制，也就可以加入种类更多的音效，本作中所有移动的载具音效几乎全部是即时处理的，计算了速度、关卡环境等因素。

同样令人印象深刻的是本作的动作捕捉系统。动作总监Chris Stone表示，本作动作捕捉装置所用的高清摄像头是业内首次使用的，

演员使用这套设备进行捕捉，需要做出200多种表情，这样就能精确表现游戏中角色任何可能的情感表达。尤其是影帝Kevin Spacey的表演，下了非常大的工夫。这一切都是为了要做出一个更精彩的故事。

詹姆斯·卡梅隆也打算在《阿凡达 2》中使用该技术。演员使用这套设备进行捕捉，需要做出 200 多种表情，这样就能精确表现游戏中角色任何可能的情感表达。尤其是影帝 Kevin Spacey 的表演，下了非常大的工夫。这一切都是为了要做出一个更精彩的故事。

在被调去辅助开发《COD 现代战争 3》之前，Sledgehammer 已经在开发他们的全新《COD》，在《现代战争 3》公布之前，他们已经对外透露了这款游戏的存在。当时曾表示这是一款动作冒险类型的第三人称视点射击游戏，由于 Sledgehammer 的创始人 Schofield 和 Condrey 都是《死亡空间》的主创人员，也挖了很多团队主力过来，因此他们很注重故事性，而动作射击更便于讲述精彩的故事。当时设定的游戏故事背景是越南战争，主要战场是柬埔寨。这个后来被取消的版本做了 6 到 8 个月的时间。Schofield 对于这个版本的故事非常满意，也设计了一些很有趣的玩法，加入了不少《死亡空间》的要素。那种在危险的丛林中，对未知陷阱和秘道的恐惧，透着一些《死亡空间》的氛围。

在短短的开发时间里，Sledgehammer 做了一个十几分钟的可操作试玩的 DEMO，这个 DEMO 获得了动视高层的高度赞赏，但它却没有因此得到全速推进——因为当时爆发了 Infinity Ward 员工的集体辞职事件，为了优先完成《现代战争 3》，动视将最信赖的开发团队调往支援，Sledgehammer 就是其中打头阵的队伍。虽然 Sledgehammer 很想将他们的越战题材 COD 外传做下去，但是能够开发《现代战争 3》这个全球顶尖大作，也是一个无法拒绝的诱惑。

尽管 Sledgehammer 放弃了他们的越战 COD，但在《先进战争》启动后，他们将原来的许多想法做到了本作中，Schofield 表示本作将会有许多“死亡空间时刻”。

2007 年 11 月，《COD4》在 PS3 发售一年之后上市，第一次让玩家见识到了高清时代主机的真正魅力，当时被普遍赞誉为最具照片级真实感的游戏。事实上，该作确实为 PS3/X360 时代建立了画面基准。如今，在 PS4 和 XOne 上市一年后，《先进战争》将肩负相同的使命，动视与 Sledgehammer 高层多次保证，本作将真正做到“接近照片真实度”的游戏画面。本世代主机的画面基准究竟能达到什么程度？今年 11 月或将见分晓。



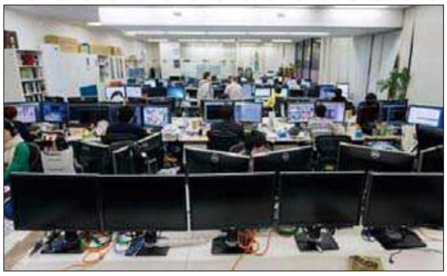
▲影帝 Kevin Spacey 的表演，下了非常大的工夫。

血色蚱蜢 须田刚一的诡异世界

须田刚一的作品以其奇特的风格著称 公司被收购后，他正悄然转变

蚱蜢工作室总是将其独特个性贯穿于自己的每一款游戏，虽然它的游戏从未达到过 AAA 级，但在核心玩家中却享有盛名，是少数几个在欧美广为人知的日本独立工作室之一。这家工作室总共有 40 名员工，在东京租了一个狭小的办公室，里面的格局就像《英雄不再》里主角 Travis 的家一样，充满宅味。

须田刚一现年 46 岁，1998 年他在 30 岁的时候创办了蚱蜢工作室，在此之前他在 Human Entertainment 制作了一些摔角游戏。自己创业后，他与 ASCII Entertainment 签署了开发合同，制作了《The Silver Case》。蚱蜢这个公司名，来自他喜欢的英国乐队 Ride 的一首歌，这首 11 分钟的乐曲，一直伴随着他在 Human 度过了无数个加班之夜。然后他拉了几个同事一起创业，成立了蚱蜢。



▲蚱蜢工作室的布局，工作室并不大，但是充满了“宅味”。



▲蚱蜢工作室员工合照，他们与须田刚一共同工作。

“当时除了 Human 跟过来的那些人之外，其他人都不大明白我的创作意图，现在他们都知道怎么解读我的创意了。但是随着公司规模的扩大，要将我的想法完全还原到游戏里变得更加困难了，因为参与制作的人更多了。但是我也希望大家往里面添砖加瓦。”

在《The Silver Case》中玩家扮演的是侦探，但是蚱蜢后面的游戏与之完全不同，开始朝着 B 级片的方向发展。2012 年的《链锯甜心》就是最成功的代表作，美少女与电锯狂魔的结合，充满了 B 级片的味道。这就是须田刚一作品的典型风格，用一种玩世不恭的特殊格调冲击主流口

> 原本的方案中有许多《链锯甜心》和《英雄不再》风格的古怪创意，比如瞄准的准星会有一圈花在环绕，花环的外围还有一圈蹦跳的小兔子，EA 的人看过之后说：“这是什么 SB 玩意儿！”于是就被迫取消了。与 EA 开的很多会议都变成了这种审判大会。

味。

“我是在上厕所的时候构思了朱丽叶这名角色，”须田刚一笑道，“我认为哪种壮汉主角用链锯屠宰丧尸的画面太常见了，然后突然就想到了拉拉队员，拉拉队员能够做各种体操动作，上半身的力量也很强，他们也很壮的。”

2005 年的《杀手 7》是须田刚一首次走出日本的作品，其血腥的游戏画面，多重分裂人格的故事，都很受欧美玩家的欢迎，当然这也有赖于三上真司的参与所产生的宣传效应。

引擎技术的变化也带来蚱蜢重心的转移，“当我们开始用虚幻 3 引擎做游戏，我们就开始做与美国次文化共通的主题，比如摇滚乐、B 级片和动作，就这样变成了一个系列。”须田刚一说。

2007 年的《英雄不再》将美式 B 级片与日本宅文化结合，让蚱蜢获得了西方媒体更广泛的关注。这款漫画风格的游戏，甚至还出了一款续作。之后须田刚一继续与三上真司合作，通过 EA Partners 的资金，开发了恐怖游戏《暗影诅咒》。须田刚一说，《暗影诅咒》的开发原案与后来的成品完全不同，游戏开发过程中经过了五次改版，才最终被 EA 方面接受了。原本的方案中有许多《链锯甜心》和《英雄不再》风格的古怪创意，比如瞄准的准星会有一圈花在环绕，花环的外围还有一圈蹦跳的小兔子，EA 的人看过之后说：“这是什么 SB 玩意儿！”于是就被迫取消了。与 EA 开的很多会议都变成了这种审判大会。最后的结果就是《暗影诅咒》变成了一款较为正经、也较为平庸的游戏，不过媒体的整体评价也还算不错，只是销量令人失望。本作的另外一个亮点是配乐很出彩，因为是《寂静岭》音乐制作人山冈晃首次加盟之作。山冈晃说：“我要加入一家有全球视野的公司，他们的游戏要能够吸引日本之外的玩家。所以当须田刚一联络我的时候，我很高兴能加入蚱蜢。”

在命运多舛的《暗影诅咒》之后，山冈晃相继制作了《解放少女》、《杀手已死》、《链锯甜心》等游戏。《链锯甜心》中有很多是授权的音乐，曲目名单是山冈晃定的，因为发行商是华纳兄弟公司，所以比较容易搞定授权。

2013 年 1 月，蚱蜢搬进了母公司的东京总部大楼一楼，虽然办公的面积很小，但是和家一样温馨，所有人都在同一间房里办公。后方有一个小会议室，大多数关于游戏的会议讨论都是在入口附近的长桌上进行的，体现了整个公司的开放性。

> “我希望在十年或者二十年内，我们能够成为一家令人信赖并且关注的公司，那时大家都会饥渴地等待蚱蜢的下一款游戏。”



▲喜爱搞怪的须田刚一。



▲须田刚一在办公室，读者们有留意到他身边的各种玩意儿么？

在入口处的墙壁上，是一幅大型的黑色墙绘，图案是蚱蜢的两个游戏角色侧靠着亮黄色的“G”。这个墙绘出自能丸督之，他是一个性格内向的画师，今年 35 岁，蚱蜢作品的很多怪物和气氛十足的场景都是他的手笔。能丸督之是在东京美术大学学的油画，他说自己从来没有想过会去做游戏。“有个朋友对我说，这家公司正在招兼职画手，所以我就给《杀手 7》画了些小东西。”这段兼职经历决定了他今后的职业生涯。

能丸督之至今仍然是用传统技法绘画，他说自己对电脑绘图一无所知，平常就是将纸上画好的画交给 3D 建模师们做成 3D 建模。他所设计的怪物虽然在现实中并不存在，不过也都是根据现实的动物设计的。其实他是个野生动物爱好者，他曾为蚱蜢的第一款手机游戏《青蛙时刻》创作了角色，这款游戏在 2011 年 3 月发布，是为东日本大地震筹集善款而制作的游戏。

据能丸督之所说，蚱蜢的员工每个月至少会去喝一次酒。在办公室里也经常有一些活动。整个公司的氛围比较轻松，是典型创业公司的文化。有时候一大早来到办公室里，会发现好几个人正躺着睡觉，因为在项目赶工的时候经常要熬夜加班。须田刚一本人的作息时间也很奇怪，经常会早上 5 点钟将一个修改条目发给制作组成员，里面列出一长串需要做重大修改的地方，然后要求早上 10 点钟开会之前修改好。

现在蚱蜢工作室找到了一个资金雄厚的大靠山，公司处境得到了明显改善。2013 年 1 月，《智龙迷城》发行商 GungHo 收购了蚱蜢，该公司仅凭借一款游戏就成为全日本净利润最高的游戏公司。GungHo 对蚱蜢情有独钟，从 2011 年开始就多次接洽须田刚一提出收购请求。直到和 GungHo 的社长森下一喜喝了好几次酒，聊了一些游戏创意之后，须田刚一才接受了收购请求。

“加入 GungHo 之后最大的变化，就是现在我有更多的时间可以专注于做游戏了，因为商业的事情有 GungHo 帮忙做。他们也会帮我们把发行的事情搞好。”须田刚一说，GungHo 吸引他的地方，是他们在网络游戏方面经验丰富。而森下一喜则需要一个能把动作游戏做好的人。现在他们正一起开发一款新作叫做《复仇百合（Lily Bergamo）》，本作的对应平台是 PS4，配合一个智能手机应用，就算没有购买 PS4 版也可以使用。

被 GungHo 收购之后，蚱蜢开始制作很多小品级游戏，包括《解放少女》、《恶魔投手》、《短暂和平》等。但是精力的分散，可能也影响了蚱蜢主力游戏的质量，去年的《杀手已死》业界反响不佳，在游戏性和玩法方面都有许多不足，游戏销量也很令人失望。须田刚一说，他感到辜负了同事们的厚望，但是今后他会一次只专注于一款游戏，将他的全部倾注其中，确保游戏品质的完美。“我希望在十年或者二十年内，我们能够成为一家令人信赖并且关注的公司，那时大家都会饥渴地等待蚱蜢的下一款游戏。”

“也有可能十年后我们已经不做游戏了，”山冈晃笑道，“也许那时已经不叫电子游戏了，那时人们可能不是通过坐在电视机前获得娱乐，可能是一些完全不同的东西，一种不需要按键的互动媒体。”

不管今后蚱蜢做的是什么，只要由须田刚一继续掌舵，就一定会延续那种张扬叛逆的风格，毕竟这才是须田刚一以及蚱蜢的立足之本。



□蚱蜢工作室新作《复仇百合》概念图，但据传闻已更改成 E3 上公布的《Let it Die》。



进击最前线

“《零》系列”最新作终于公布了，虽然目前公开的情报不多，但是宣传PV中可以看出本作的开发度已经很高，而且发售日就近在眼前，任天堂你是故意把这藏起来的么！其实经历了前作之后，我已经下定决心不会单纯为了这款游戏买一台主机的了，但如今看到新作又总是忍不住，这大概就是这个系列的魅力所在吧。

栏目主持：宇宙人、伽蓝　　最新最全的游戏推荐一网打尽





透心彻骨的恐怖再度袭来

零 濡鸦之巫女

零 濡鸦ノ巫女

●简介

7月17日，Koei Tecmo举行的发布会上正式公开了“《零》系列”的最新作，相信不少热爱日式恐怖游戏的玩家等待这一刻已经很久了。本作的女主角名为不来方夕莉，她拥有将神隐了的东西或者人带回现世的特殊能力——影见。而她一开始受人所托前往“日上山”寻找失踪了的人。作为本作舞台的日上山在游戏设定中是一座自杀圣地，无数想自寻短见的人都会到这座山上自杀，包括最开始委托女主角找人的女孩后来也在山上自杀成为了怨灵。这次采用山作为场地跟以往选日式大宅为舞台的做法有较大出入，不过得益于此，本作开放的地域比较多，玩家可以更自由地去探险试胆了。而由于本作的平台是Wii U，所以平板控制器会充当照相机，玩家要透过平板控制器的屏幕才能看到原本不该看到的东西。

【文：宇宙人】

- ●机　种：Wii U
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Koei Tecmo
- ●发售日：预定2014年9月27日

●亮点细数

深不见底的日式恐怖

重重谜题，引人入胜的剧情

花

FLOWERS

●简介

大家看到这个标题，不要误以为是陈星汉老师的《花》，而是由Innocent Grey(代表作《壳之少女》等)开发，今年4月份发售于PC平台的文字冒险游戏《FLOWERS》(全年龄)，游戏的人设是由该社的知名御用画师杉菜水姬担任，故事主题是重点刻画女生之间的爱和友情(也就是百合啦)。故事的舞台是一所全宿制封闭式的女子学院，全年级只有3个班，每个班也只有23人。女主角白羽苏芳是一个由于某件事而受到心灵创伤，从小将内心封闭起来的少女。直到来到这所学院之后才认识新的好友——活泼开朗的勾坂真由里以及成熟稳重的华菱立花，在与好友一起生活的日子里，渐渐打开了心扉的苏芳将会面临怎样的考验?

【文：宇宙人】

- ●机　种：PSV/PSP
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：Prototype
- ●发售日：预定2014年7月19日

●亮点细数

杉菜水姬老师的精美画风

治愈的百合剧情





描述女孩子之间温馨的友情爱情剧

君乃剑 for V

剑が君 for V

●简介

《君乃剑》原本是Rejet于去年年底在PC上发行的游戏，在前不久正式宣布登陆PSV平台，并将于2015年春发售。本作背景为江户时代，，全篇剧情共分为两个部分，上半部分“东海道伪花嫁行列”篇讲述女主角香叶作为公主的替身，与护卫们一起前往骏府的故事，下半部分“江户夺剑御前比赛”篇讲述在江户举行的围绕着“天下五剑”的故事。本作的声优阵容也十分豪华，包括小野友树、KENN、前野智昭、置鲇龙太郎、保志总一朗和逢坂良太等。PSV版有不少的追加要素，除了全新的OP、ED曲目之外，还有在“东海道伪花嫁行列”篇里追加主角与攻略对象的两人独处场景以及结局的日后谈。

【文：秋沙雨】



- ●机　种：PSV
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：Rejet
- ●发售日：预定2015年春

●亮点细数

精美的人设
强大的声优阵容
新追加剧情与结局后日谈





魔神之骨 时间和空间的魔神

マジンボーン 时间と空间の魔神

●简介

街机平台的集换式卡片游戏《魔神之骨》继今年4月顺利动画化并播出后，继续进军3DS平台。不过本作并非将街机版移植，而是采用了全新的3 VS.3对战系统（对应玩家人数为本地1人）。游戏中的“骨”是指由魔神创造出来，给予生命体穿着的铠甲，骨有自己的意识，它们的力量可以收纳“骨牌”当中，能穿上骨的人被称为“适合者”。游戏中玩家将扮演适合者，收集各种各样的骨，并自定义自己的造型，成为独具个性的骨战士。最后组建自己的队伍进行作战。正如标题所示，本作全新增加了两个分别可以操控时间和空间的骨，此外还有5个原创的暗之骨。跟动画主人公使用的龙骨相同等级的“幻兽系”暗之骨也会参战。【文：宇宙人】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：动作角色扮演
- ●发行商：BNGI
- ●发售日：预定2014年10月9日

●亮点细数

独特的3对3战斗系统
丰富的收集要素



超级英雄世纪

スーパーヒーロージェネレーション

●简介

本作是集结《奥特曼》、《高达》、《假面骑士》三部日本知名的动画、特摄系列，并且在同一个舞台展开梦幻般的联合共斗的策略角色扮演游戏。目前可知道收录的作品有《奥特曼》：初代、赛文、迪加、梅比乌斯、ZERO。《假面骑士》：Wizard、Fourze、OOO、W、电王、RX。《机动战士》：独角兽、AGE、00、SEED、F91、逆袭的夏亚等。玩家可以从不同作品中选择喜欢的英雄，结成属于自己的队伍拯救世界。游戏中面对的敌人自然也是这些作品中的敌人。游戏系统类似于机战，每位英雄的技能和标志性必杀技都有高度还原。喜欢特摄和《高达》作品的朋友可以留意后续情报。【文：宇宙人】

- ●机　种：PS3/PSV
- ●类　型：策略角色扮演
- ●发行商：BNGI
- ●发售日：预定2014年10月23日

●亮点细数

众多知名英雄集结
跨越时空的梦幻对决



■图左为姜尧，右为赵夏。

爱与热情的核心力量

——GADIO的诞生记

说起机核网，可能不是每一位读者都很了解，但要说起大名鼎鼎的GADIO，恐怕许多读者都曾经听过，而且听过的不止是他们的名字，还有他们的电台节目，甚至是看过他们非常多元化的视频节目。上一次北京天下聚会恰逢机核网诞生四周年，无双总帅纱迦还有幸受到邀请，亲身出席了一次GADIO节目，借着这次机会，我们也得以了解到机核网的各位成员对于游戏那浓浓的爱。所以，这一次访谈栏目，让我们来听一听两位听众们熟悉的主持人赵夏和姜尧讲述GADIO的前世今生。

文 赵夏&姜尧　编 稀饭　美编 心の永恒

PART 1 GADIO的由来

赵夏（网名西蒙，以下简称夏）： 大家好，欢迎收听……哦不对，这次应该是欢迎阅读本期GADIO的特别节目。

姜尧（网名西西总部，以下简称姜）： 对，这次确实是特别节目。

夏： 首先特别感谢UCG能给机核网这次机会，在全国读者面前自我介绍还真有些紧张。

姜： 是啊，怎么说也是看着UCG长大的，没想到竟然有一天能够在杂志上出现我们的名字……先别废话了，肯定还有好多读者对我们不太了解呢。

夏： 没错没错，正式介绍一下自己。大家好，我们是来自机核网的赵夏和姜尧，平日里我们制作的最主要的内容是网络广播，也就是在互联网上建立的游戏电台，几乎每天都会聚集三五好友通过声音媒体的形式与所有玩家们分享游戏的趣闻和一些较为深入的游戏文化。

姜： 游戏电台这种形式乍一听可能感觉有些奇怪，但是相信玩家们尝试之后会有不一样的有趣体验，我们也希望通过这样一种全新的、便捷的形式打造一个很"酷"的媒体形象。

夏： 是的，其实最早创立的时候我们并没有想那么多。和众多网友一样，几年前我和另外一位机核网的创立者"PP熊"整天也是在几大游戏论坛闲逛，那也正是主机平台开战正酣的时候，我们也逐渐萌生了创建一个游戏网站，让玩家能回归本源分享游戏本身的乐趣和文化，别再"掐架"了。

姜： 哈哈是啊，不过主机之争也不可避免，玩家们其实也都很单纯，喜欢把自己所爱传递给更多身边的人，只是可能有时候传达方式"直接"了一些。其实机核网创立之初没有想过要搞电台一类的东西，不过凑巧赵夏的朋友"Demon"是中国最有影响力的网络电台"糖蒜广播"的创始人，也借由Demon的帮助，我们在他的住所兼工作室尝试性地录制了机核网的第一期节目，而电台名称也确定为GADIO。

夏： 对，GADIO是由Game和Radio组合而成的。机核网的名字也旨在让喜欢游戏机，喜欢游戏核心文化的弟兄们有个一起交流的小圈子。让我们没有想到的是第一期的效果相当棒，当时PP熊通过在一些论坛传播，我们第一期的节目几天之内就达到了2万多的播放量，一些做电视媒体和平媒的朋友也都对这种传播形式表现出了兴趣和认可，这也正是机核网GADIO电台决定做下去的初始动力。



■录音中的赵夏，身后绿油油的IKEA靠椅和稀饭现在坐的是同一款。



■在机核电台上和各位主持聊过天的还包括阳光成员光之虹（右）。

PART 2 GADIO Year One



■2011年元旦，机核网第一年聚会。

姜：其实第一年如果算作起步的话还蛮顺利的，在 Demon 的帮助下我们很快也学会了如何通过调音台等设备保障录音质量，同时在前几期节目中就摸索出了至今一直秉承的节目传统，比如我们划分了常规节目和专业节目——常规节目主要内容是分享游戏生活，探讨一些有趣的游戏记忆或者大家“喜闻乐见”的一些话题；而专业节目通常会邀请一些游戏从业者或者资深玩家，与主持人一同探讨某一个系列或者某一个游戏领域，深入挖掘背后的游戏文化与历史。

夏：对，姜尧也正是我们专业节目的第一位嘉宾，从此“一发不可收拾”变身为主持人了（笑）。后来 PP 熊还邀请到了“世嘉中国”的站长和另一位资深玩家录制了世嘉的专题节目，在初期也备受好评。不过说起来 GADIO 的节目多数给大家的感觉依旧是很随意，没有特别缜密的安排部署，甚至一些主持人的口头语和北京口音还被听众“指点”过。而我们也希望通过这种有些松散的态度让大家能够放松下来。

姜：毕竟不是《新闻联播》嘛。（大笑）

夏：嗨，其实还是想给大家的感受是贴近生活，就好像你身边有一堆喜爱游戏的朋友能整天陪自己聊聊天，也正是这种形式吸引了不少听众留在了 GADIO 身边。

姜：没错，我们在电台节目中使用的背景音乐也都想尽可能地贴合当期的主题，因此很多时候当玩家听到嘉宾聊的内容刚好配合上正在播放的 BGM，那种感觉会非常奇妙。

夏：我们曾经收到过很多听众的反馈，他们都说其实主机游戏玩家能够与同好沟通的机会非常少，毕竟我们这个群体还是算少数嘛，所以可能我们也非常碰巧地通过 GADIO 广播连接起了很多网络上的游戏机玩家，让各位能通过机核网结识好朋友，分享当年同样属于游戏机的珍贵回忆，我们也非常欣慰。

姜：瞬间“高大上”了一下。

夏：但是第一年的时候遇到了一个困难，咱们只录制了 6 期节目我就走了，因为工作关系我去了厦门发展，在前期因为要处理工作上的事物，尤其又更换了一个生活环境，因此北京这边的电台和网站完全无暇顾及，只剩下姜尧和 Demon 在这边撑着，那时候你还在上大学吧？

姜：哈哈对，那时候还刚好快毕业了，好在也有不少朋友当时愿意来帮忙一同把广播做下去，也都没想到就这样竟然坚持了半年的时间，还算井然有序，大学也能顺利毕业……

夏：对了姜尧还是学临床医学的。

姜：蒙古大夫。（笑）

夏：半年多之后正好有机会回京一次，让我最感动的是在当时那么小的一个圈子里，我们仅仅是提议是否有听众愿意与大家一聚，就有甚至能有外地坐火车来京的朋友与我们一同欢庆，也正是从那个时候开始我们和熊才决定好好搞一搞机核网，也算对得起这些铁杆听众对我们的认可，退一万步想，哪怕是几年之后有很多人能想起我们曾经做过这样一件事，就很满足了。



■2011年赵夏在日本采访当时还在SE就职的姚姚丸。

PART 3 GADIO的崛起

姜：我们都超喜欢 UCG，因此后来陆陆续续请了很多 UCG 的朋友，还有最近总帅来京我们抓了个活的来录制成就专题的节目，其实也都是十分感谢大家的捧场，有了这些出色的嘉宾我们的节目才能做的越来越棒。

夏：对，而且不同的嘉宾也总能通过各自的角度来阐释游戏的文化，就像艺术品一样人们总能有不一样的视点。其实初期我们还坚持做过视频节目，有专门做后期包装的朋友为节目做了很棒的特效，可惜那段时间大家时间都有限，毕竟是业余时间坚持，因此也就一年左右这些视频就搁置了。

姜：不过最近在逐渐恢复了，还好还好。后两年其实都比较平稳，当时赵夏在厦门也拉拢了不少新的朋友来电台做节目，而大家也逐渐在节目中有了自己的形象和定位，说起来非常有意思。

夏：对，因为其实大家都不是专业出身，正是这种个性突出的“愣头青”方式逐渐让大伙找到了自己的方向，比如后来我们的主持人一冰本身是非常有名的人文摄影师，在节目里却变身成胡同大哥，说话逗极了，他和另一位主持人葱葱甚至还组建了一个组合，专门负责“不靠谱”内容；还有熊猫也是我非常好的朋友，他当时会经常在节目中普及游戏的偏门知识，还在节目里出题，互动效果特别好。

姜：那段时间真是有不少新朋友加入进来，听众数量也在偷偷增长。之所以说是偷偷增长是因为当时我们的节目都是通过苹果的 PODCAST 传播，由于审核与统计机制相对保守，我们很难确切地知道究竟我们的节目传播得有多广。

夏：之后就来到了三周年聚会。



■三周年机核网聚会活动在一个小型club中举办，一百多人的大party给人印象非常深刻。



■机友聚会少不了的游戏环节。

姜：是的，三周年的时候真是把我们吓了一跳。那时候大家的生活与工作也都相对稳定了一些，赵夏也从厦门搬回到北京，因此我们想通过大 Party 的形式回馈一下一直支持我们的听众。当时我们还想，估计能来六七十人吧，结果聚会当天来了 140 人！真是吓到了……

夏：可不，聚会前几天看着网络上报名人数还在上涨，我们都担心租的场地承载不下大伙了哈哈。说实话那一天的聚会还挺成功的，虽然场地小了一些，但是也正因此大伙一直都保持着非常高的热情，互动性也非常强，而且在现场还认识了不少哥们儿。包括后来我们的复古游戏专家安藤也是在那时候结识的。

姜：最奇妙的感受还是所谓的“从字到脸”的过程吧，此前听众与我们都是通过微博啊、QQ 啊这种文字形式聊天，而聚会那天每当一个听众报上自己名字的时候我们都很快能联想到过去在网上那一个个 ID，还有个性迥异的说话风格，这种感觉特别奇妙，就像多年的笔友终于见面一样。

夏：那一天之后我们也总结了很多，看到聚会结束时所有朋友的笑脸，也更坚定了我们做好机核网的电台和视频节目的想法。其实想一想我们在创造内容这方面还是挺厉害的，我本身是一名设计师，因此视觉方面完全没问题，视频方面影视特效后期还有专业的音效师也都特别给力，虽说可能好多时候我们让大家觉得有点儿“不着调”，不过还是很有信心啦。（笑）

姜：自己能够得到认可的时候非常开心，后来陆续的一些节目，比如专访陈星汉，探讨游戏、电影以及爱，就受到无数听众特别长的反馈，还有采访在顽皮狗就职的中国力量，以及通过《如龙》深入窥探日本黑帮文化，还有通过《黑暗之魂》来解析西方铠甲与武器文化的核心节目，都有不少玩家表示受益匪浅，我们自己也在这种双向的交流中逐渐认识到了游戏表象之后的魅力。

夏：也许到了那时候我们才有了一些信心把自己称作一个“媒体”吧，3 周年之后大家也都努力想做到更好，因此随后的 TGS 期间，机核网一票 8 人也奔赴日本第一次做了现场的视频和电台报道（当然免不了疯狂收游戏），那之后大家也的确通过自己的努力让不少游戏公司和相关机构了解到了机核网的性质，台北电玩展以及更多相关的游戏活动中我们也希望能为玩家带来不一样的感受。



■四周年活动现场热闹非凡。

PART 4 GADIO 4岁啦！

姜：别吹了哈哈，说说感受吧，你觉得机核网给你带来了什么？

夏：我觉得是有干货吧，特别高兴的是通过一点一点的积累，我们从一个小圈子变成了一个“大圈子”，在不少节目中也把特别专业的内容通过身边的核心玩家传递给更多热爱游戏的朋友，包括游戏开发者，我觉得这些干货是令我十分自豪的，当然扯淡和瞎聊也是不可或缺的。还有就是当初 PP 熊讲到的，希望每一个人都不要低估自己的能力，如果不去坚持和努力的话或许谁都不知道自己能走多远。你呢？

姜：给我最大的感触其实不是游戏相关的，在做电台节目的时候我觉得我们无意间结识了很多朋友，听节目的听众把我们当作朋友，我们总是会在微博私信中，或者 QQ 留言还有邮件中收到很多听众给我们写来的长信，和我们讲自己的一些经历和故事，有的其实很辛酸。此前我们还尝试性地办过一次分享会，现场也有玩家有勇气在大家面前讲述自己长久压抑的故事，而我们则在不经意间成为了他们愿意倾诉的对象，这让我十分感动，感谢大家对我们的信任。

夏：对，真的是这样，刚刚结束的 4 周年聚会我们的朋友又多了好多，这回真是记不住名字了呀！

姜：对，真的好多来捧场的……4 周年的活动事后我们统计一共来了将近 400 人，不过也要道个歉，这次聚会由于场地和预先准备问题让好多朋友没好好玩儿痛快，总觉得欠大伙儿的，希望有机会一定补偿给大家。

夏：一定一定，也希望大家以后能多跟我们聊天，告诉更多的人，你们想听到什么，希望看到什么，机核网一定会努力给大家做超级棒的内容的！

姜：还有 UCG 也是，要继续为中国的电视游戏玩家扛旗！

夏：Yes！胜哥还有 UCG 的朋友们要什么时候来北京，一定叫上我们，我们请吃大腰子哈！


▲不知不觉，机核已经四周岁了！



▲4年时间四百多期电台节目，一百多期视频节目见证着机核网的成长。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



COS角色：景太
出自：《妖怪手表2 元祖·本家》
COSER：初心者

视频黄金眼

视频黄金眼:http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

妖怪手表2 元祖·本家

妖怪ウォッチ2 元祖 / 本家



3DS

热血推荐 24

■Level-5 ■角色扮演
■2014年7月10日 ■日版

[游戏简介]前作《妖怪手表》在动画的带动下成为了日本低龄向游戏的新秀，而续作分为双版本，有独占的特色妖怪。游戏讲述“妖怪手表”诞生的故事，延续了半自动的战斗系统，除了新妖怪，还加入了许多新的城镇探索要素。而入手双版本的话还能进入隐藏迷宫，捕捉珍稀妖怪。



游戏依旧有着出色的声画水准，演出和剧情轻松有趣。半自动的战斗系统省去了传统回合制的战斗操作，但也更注重组队策略和临机应变。任务的安排较为自由，各地都有支线和隐藏要素，但整体玩法以小游戏为主，难度偏低，另外融合扭蛋的收集，昼夜和电车要素不够人性化，也是扣分点。

游戏所展示出的休闲和轻松氛围很棒，大量的收集要素以及支线任务保证了本作的耐玩度。系统做得很贴心，虽然自由度有限，但是沿着故事模式体验剧情也是不错的选择。通讯系统有了大幅度的进化，玩家可以随时随地和其他玩家交换与对战。遗憾的是游戏的语言门槛较高。

大量的全新要素和更为人性化的细节设计让本作在量和质上都较前作有着明显的进步。**诙谐的剧情和妖怪们停不下来的卖萌节奏则缔造了本作轻松治愈的游戏氛围**。通信功能的全面强化使得玩家可在游戏中享受对战和共斗所带来的游戏乐趣。通关后解锁的要素也体现了本作较高的耐玩性。【文：库玛】

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

シャリーのアトリエ ～黄昏の海の炼金术士～



PS3

热血推荐 25

■Gust ■角色扮演
■2014年7月17日 ■日版

[游戏简介]本作是“《工作室》系列”第16作，同时也是“黄昏”主题的第三作，故事跟前作一样采用双主角的形式推进，讲述两位同名为“夏莉”的少女的冒险故事。游戏首次取消了日期的概念，改用了以章节的方式推进。战斗系统则首次加入了Burst模式，以提升爽快度。



游戏给我第一印象是人物建模做得非常精美，当然并不是像欧美大作那种可以以假乱真的3D建模，而是针对2D原画来进行还原，使得人物从每个角度看上去都像原画一般细腻。不过过场动画演出稍微有些丢帧。日期系统的取消使得游戏推进变得更自由开放，新系统让战斗系统爽快度更高。

本作角色建模对原画的还原又上了一个层次，取消了日期限制之后自由度也有很大的提升。调和系统的界面变得更为易懂。剧情方面仍采用双主角制，不过前作的双主角主线重复性的问题得到了一些改善。美中不足的是演出的些许硬伤以及偶尔出现的掉帧问题。剧情里还有不少给系列粉丝的福利。

清新的画面和动人的音乐是初次接触本作的第一印象，随着游戏的不断深入，复杂多样的游戏系统逐渐浮出水面。地图探险的过程中，不同的主角都拥有属于自己的标志性技能，利用这些能力能够帮助玩家获得更多素材。战斗系统延续了系列一贯的回合制风格，2D原画般的人物建模令人惊叹。

深渊的奥德赛

下载游戏

Abyss Odyssey

PS3/X360

■2014年7月15日
■9.99美元
■Atlus ■动作角色扮演

推荐度 6.0/10



游戏战斗系统严谨，多样化的技能动作以及战斗技巧值得好评，但是手感过于生硬，奇怪的判定让人哭笑不得。人物立绘精美，但是动起来就是另一回事了。演出效果非常烂，音乐也相当单调。游戏支持多人协作，乐趣十足。如果对幻想风格喜爱的玩家可以一试。

万智牌 2015 旅法师对决

下载游戏

Magic 2015 -- Duels of the Planewalkers

Xbox One/X360

■2014年7月16日
■9.99美元
■Wizards of the Coast ■桌面棋牌

推荐度 9.0/10



要说本作最大卖点，肯定是自由组牌功能，实在难以想象这个功能竟然到了今年才终于加入到了游戏当中，带来的游戏体验提升显而易见，1000多张卡片足够让人尝尽各种各样的组合。但是电脑对手反应速度缓慢的缺点仍然存在，玩久了有点烦人，这点应该多向《炉石传说》学习。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 7月7日～7月13日

1 3DS NEW



妖怪手表2 元祖・本家
妖怪ウォッチ2 元祖／本家

本周 1,316,707套　累计 1,316,707套

●Level-5　●角色扮演　●2014年7月10日

2 PSV ↓



自由战争
フリーダムウォーズ

本周 20,617 套　累计 252,665套

●SCE　●动作　●2014年6月26日

排名	机种	变动	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	↓	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	角色扮演	2013年7月11日	19,153 套	1,195,287套
4	Wii U	➡	马里奥赛车8	マリオカート8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	15,143 套	527,366套
5	3DS	↓	太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	音乐	2014年6月26日	14,713 套	92,220 套
6	PS3	➡	看门狗	ウォッチドッグス	Ubisoft	动作冒险	2014年6月26日	10,273 套	53,957 套
7	3DS	↑	口袋妖怪 艺术学院	ポケモンアートアカデミー	Nintendo	益智	2014年6月19日	7,465 套	63,922 套
8	PS4	↓	看门狗	ウォッチドッグス	Ubisoft	动作冒险	2014年6月26日	6,000 套	82,378 套
9	3DS	↑	口袋妖怪X・Y	ポケットモンスターX／Y	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日	4,738 套	4,101,986 套
10	3DS	➡	世界足球 胜利11人 2014 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 蒼き侍の挑战	Konami	体育	2014年5月22日	4,666 套	67,111 套

　　《妖怪手表 2 元祖・本家》在首周卖出了 131.6 万套，比前作累计销量多出 12 万套，是今年日本市场首个破百万的作品，更成为 3DS 首周销量排名第三的游戏，而同捆版的发售也带动 3DS LL 销量大涨。PSV 则由于超值套装的发售，其销量比上周翻了一倍。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	55,531	+153.4%	851,294
PSV	38,907	+111.0%	659,011
Wii U	8,658	-13.1%	305,438
PS3	7,763	+3.4%	310,426
PS4	7,150	-9.2%	635,645
3DS	6,425	+18.5%	302,839
PSV TV	1,803	-18.7%	48,851
PSP	779	-50.7%	93,912
X360	140	-22.2%	6,986

美国 USA TOP 10

统计期间 6月29日～7月5日

1 Wii U ↑



马里奥赛车8
Mario Kart 8

本周 44,862 套　累计 801,895 套

●Nintendo　●竞速　●2014年5月30日

2 PS4 NEW



狙击精英 Ⅲ
Sniper Elite Ⅲ

本周 30,504 套　累计 30,504 套

●505 Games　●动作射击　●2014年7月1日

排名	机种	变动	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	X360	↑	我的世界	Minecraft	Microsoft Studios	动作冒险	2013年6月4日	28,630 套	2,738,780 套
4	PS3	➡	我的世界	Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	27,292 套	331,992 套
5	XOne	NEW	狙击精英 Ⅲ	Sniper Elite Ⅲ	505 Games	动作射击	2014年7月1日	26,153 套	26,153 套
6	3DS	↑	朋友聚会 新生活	Tomodachi Life	Nintendo	模拟经营	2014年6月6日	25,228 套	112,405 套
7	PS4	↓	EA 终极格斗冠军赛	EA Sports UFC	EA	体育	2014年6月17日	23,472 套	257,216 套
8	3DS	↓	口袋妖怪X・Y	Pokemon X/Y	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日	19,440 套	3,574,068 套
9	X360	NEW	狙击精英 Ⅲ	Sniper Elite Ⅲ	505 Games	动作射击	2014年7月1日	17,598 套	17,598 套
10	PS4	↓	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	16,810 套	924,447 套

　　本期的新作是多平台的《狙击精英 Ⅲ》，占据了美国榜 3 个席位，从美版的情况来看，次世代版本较为普及，其中 PS4 的销量略微领先。硬件方面，首位的《马里奥赛车 8》继续带动 Wii U 增长 11%，解绑 Kinect 后的 XOne 近期增长明显，这次则排在了第一。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	39,025	-2.7%	3,050,428
PS4	38,044	-6.8%	3,602,619
3DS	33,105	-1.9%	12,587,112
Wii U	26,217	+11.4%	2,632,523
X360	14,780	-5.1%	43,442,318
PS3	7,386	-1.5%	26,195,456
PSV	3,016	-9.6%	1,813,289
Wii	2,711	-4.2%	41,549,247
PSP	456	-9.9%	19,807,692

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 6月29日～7月5日

1 马里奥赛车8

Mario Kart 8



Wii U 已发售6周

本周 103,970套 累计2,018,823套

●Nintendo ●竞速 ●2014年5月30日

2 朋友聚会 新生活

Tomodachi Life



3DS 已发售64周

本周 74,315 套 累计1,986,438套

●Nintendo ●模拟经营 ●2013年4月18日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS3 已发售8周	我的世界 Minecraft	●SCE	●动作冒险	●2014年5月16日	67,669套	743,476套
4	PS4 已发售2周	狙击精英Ⅲ Sniper Elite Ⅲ	●505 Games	●动作射击	●2014年6月27日	66,422套	112,403套
5	PS4 已发售6周	看门狗 Watch Dogs	●Ubisoft	●动作冒险	●2014年5月27日	62,980套	2,261,919套
6	X360 已发售57周	我的世界 Minecraft	●Microsoft Studios	●动作冒险	●2013年6月4日	48,011套	4,799,053套
7	PS3 已发售6周	看门狗 Watch Dogs	●Ubisoft	●动作冒险	●2014年5月27日	46,133套	962,068套
8	PS4 已发售3周	EA 终极格斗冠军赛 EA Sports UFC	●EA	●体育	●2014年6月17日	45,595套	421,512套
9	PSV 已发售2周	自由战争 Freedom Wars	●SCE	●动作	●2014年6月26日	42,850套	232,484套
10	3DS 已发售39周	口袋妖怪X·Y Pokemon X/Y	●Nintendo	●角色扮演	●2013年10月12日	42,374套	11,331,686套

本期首位《马里奥赛车 8》在全球范围内持续热卖 1 个多月，累计销量超 200 万套。而第二位则是稳步上升的《朋友聚会 新生活》，可见其在欧美市场也是相当受欢迎。PS4 版《狙击精英Ⅲ》由于美版的开卖，在发售第二周增加了 2 万套，从第 11 位跃升到第 4 位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS	126,388	-0.3%	43,858,299
PS4	98,406	-5.9%	8,389,231
XOne	63,521	-2.6%	4,826,588
Wii U	62,668	+4.2%	6,583,723
PS3	48,402	-3.9%	82,524,091
PSV	35,497	-18.4%	8,499,519
X360	33,664	-0.4%	82,442,938
PSP	7,610	-5.4%	80,664,744
Wii	7,363	-4.1%	100,714,952

首周销量对比

日本榜 第1位 妖怪手表2 元祖·本家

3DS ●2014年7月10日 ●黄金眼评分：24

1,316,707套 ⬆2353%



《妖怪手表 2 元祖·本家》在前作面世 1 年后正式推出，不仅分成两种实体版本，而且下载版也有专属的特典。游戏的战斗系统侧重于整体的队伍策略，玩家无需控制基本的攻防，而是通过小游戏释放必杀技。搞笑的剧情、众多拟人化的妖怪、丰富的游戏系统，以及细腻的画面都充满了童真和日本风情。

妖怪手表

3DS ●2013年7月11日 ●黄金眼评分：25

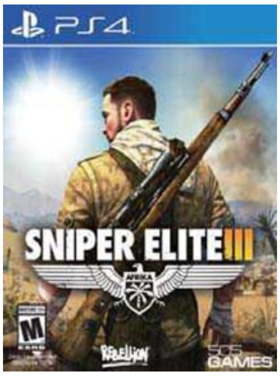
53,681套

作为原创作品，《妖怪手表》的首周销量只有 5 万多套，但 Level-5 在最初规划本作的时候，就已经把针对儿童的周边产品计划周全。随着今年 1 月电视动画的播出，游戏销量显著反弹，联动的玩具更是持续脱销，乃至续作游戏达成首周 131 万套的惊人成绩。



美国榜 第2位 狙击精英Ⅲ

PS4 ●2014年7月1日 ●黄金眼评分：22



30,504套 ⬇22%

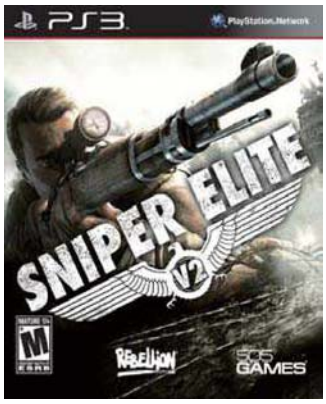
《狙击精英Ⅲ》的背景设定在前作的数年前，玩家将参与到二战时期的北非战事之中。你将运用耐心和技术，观察敌阵的动向，利用周围环境来隐藏并狙杀目标，同时享受更加细致的，犹如 X 光透视般的狙击特效。本作中玩家可以在更大的地图选择各种狙击点，配合其他可自定义的副武器，走不同的路线来达成任务。

狙击精英V2

PS3 ●2012年5月1日 ●黄金眼评分：–

39,235套

该系列的首作诞生于 2005 年，玩家在本作中则将扮演活跃在二战时期柏林战场上的狙击手。游戏里的主要武器是狙击枪，当玩家成功狙杀敌人时，将会呈现出子弹穿透目标的特写，以慢镜头突出子弹中的人体部位，从皮肉到骨头，乃至内脏的爆裂都能观察到，十分血腥。



文 秋沙雨 美编 NINA

克州警察参上！新的可操作角色公开！

要说到《闪之轨迹Ⅱ》近期最大的消息，莫过于“克洛斯贝尔篇”的主角罗伊德以及在《碧之轨迹》里入队的莉霞这两位角色参战本作，看惯了两人Q版造型之后玩家再来看看现在公开的等身造型，顿时不由得感慨万千。据最新消息透露，克洛斯贝尔州也即将在本作里登场。至于特务支援科小队的其他成员能不能够在本作里露面目前还不得而知。



THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡Ⅱ センノキセキⅡ

9.25 on sale

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演
多机种 英雄传说 闪の轨迹Ⅱ		日版
2014年9月25日	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS3：7800日元、PSV：6800日元		

新人与熟人的交织 可操作角色公开

结社的“死线”

夏伦·克露嘉







CV：ゆかな

年龄：23岁 武器：钢丝&小刀

在前作里是利因等人所在的“第三宿舍”管理人兼莱茵福特家的女仆，其真正身份其实是结社“噬身之蛇”的执行者Ⅸ“死线的克露嘉”，不过结社这边的工作目前正在“停业”中，在前作结局里和莎拉教官等人一起共同作战抵挡着向学校袭来的贵族联合军。

托瓦·哈谢尔



CV：野中蓝

年龄：18岁 武器：魔导枪

托鲁兹士官学校的学生会会长，矮个子童颜而且性格温和深得大家喜爱。在前作克洛斯贝尔召开的通商会议与宰相等人同行，期间的表现得到了帝国政府的高度赞扬。在帝国内战热化的之时，托瓦从某个重要人物那里接到了一项重要的使命……

娇小可爱的学生会长

©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

羁绊成长的结果 新系统公开

极限增长（Over Rise）

在使用战术连携的情况下战斗画面右上角的圆形图案出现时，战斗指令里就会出现“极限增长”的选项。在“极限增长”状态下，处于战术连携状态下的角色们在数回合之内能够连续行动，而且普通攻击与战技攻击敌人必定能够打出追击，导力魔法的发动也处于零咏唱的状态。

在初期能够立刻使用“极限增长”的组合有艾丽莎与夏伦、克蕾雅与米莉暗、莎拉与多瓦尔，其他角色彼此之间的“极限增长”系统开通则需要满足某些条件





母舰建设系统

在前作第六章登场的帝国高速巡洋舰“勇气”（Courageous）号在本作里正式成为利因等人所属的母舰，顺便一提舰长是劳拉的父亲“光之剑匠”维克塔·S·阿尔泽伊德子爵。



母舰建设系统是通过玩家操作利因等人到帝国各地区寻找流散各地的托鲁斯士官学校学生们来进行的，让收集学生则需要完成一些特殊的支线才能够进行。来到母舰上的学生会担当起各设施的负责人，从而能够在母舰上使用各种各样的商店机能。



▲把贝娅找回来就能够使用“杂货屋・交换屋”的商店。

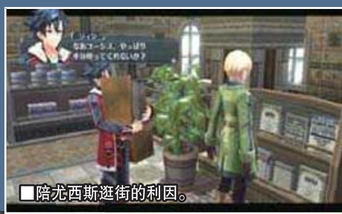




■把马术部的波拉找回来就能够在帝国各地街道冒险时随时叫出马匹。

绊事件

玩家能够通过消费“绊行动点数”来与各角色一起度过空闲时间，加深彼此之间的了解。在本作里，“绊事件”的演出手法得到很大的提高，同时还能够与新参战的多瓦尔、克蕾雅、夏伦等新人展开绊事件剧情。



■陪尤西斯逛街的利因。



■部分绊事件还能够进行小游戏。

克洛斯贝尔最强攻略王

罗伊德・班宁斯





CV：柿原彻也

年龄：19岁　武器：旋棍

《零之轨迹》与《碧之轨迹》的主角，隶属克洛斯贝尔警察特务支援科的小队，担任支援科的队长一职，性格严谨认真，有着敢于面对违反行为与暴力的勇敢一面。在七曜历1205年，面对着埃雷波尼亚帝国对克洛斯贝尔的侵占行动，罗伊德等人将会做出怎样的行动……？

来自东方国度的暗杀者

莉夏・毛





CV：佐藤利奈

年龄：18岁　武器：斩魔刀

《碧之轨迹》的参战角色（兼可攻略角色），有着彩虹剧团备受期盼的新人与东方街传说中的杀手“银”这两种身份，在克洛斯贝尔与伊莉娅和罗伊德等人相遇，决定作为“莉夏・毛”继续今后的人生。在克洛斯贝尔被侵占之时与罗伊德等人一起行动，在本作里她又将有什么样的表现，就让我们拭目以待吧。



文 纱迦 美编 NINA

夜下降生Exe: Late	Arc System Works	格斗
PS3 UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe: Late		日版
2014年7月24日	本地1~2人/在线2人	对应年龄：12岁以上
售价：7480日元		

喜欢 2D 格斗游戏的朋友最近有福啦！除了《终极街头霸王Ⅳ》外，本月的这款《夜下降生 Exe：Late》同样值得关注。本作是由开发了《月姬格斗》的 Ecole Software 和 French-Bread 共同制作的完全原创 2D 对战格斗游戏。游戏继承了《月姬格斗》的基调，加入了独树一帜的系统和完全手绘的超清晰精细点阵图，讲述了幻想战斗格局的超常系故事。其街机版早在 2012 年 9 月 20 日便已稼动，如今的 PS3 版将是根据街机版最新更新制作的完全强化版。



HYDE

声优：木村良平
身高：171cm
体重：55kg
生日：4月14日
血型：O
能力：漆黑之EXS “虚空之红”
武器：断裂之免罪符

城户灰都

本作的主人公，本来是一名平凡的高校生，在受到虚无攻击时被琳音所救，并觉醒了 EXS 能力。之后灰都被琳音要求杀死她，拒绝之后被迫与她一起生活。不过在虚无之夜再现的时候，琳音突然消失。灰都认为琳音身处危险，于是孤身一人前往虚无之夜的发生地。



LINNE

琳音

声优：佐仓绫音
身高：141cm（69/50/72）
体重：34kg
生日：3月18日
血型：AB
能力：疾驱之EXS “速度之星”
武器：无铭/名无

救了灰都一命的神秘少女，带着太刀无铭、小刀名无对抗虚无。她的灵魂被施以轮回之封术的诅咒，在失去生命之际，灵魂就会转移到新的宿生身上，同时保持原来的记忆。饱受轮回之苦的琳音一直在寻找拥有断裂之免罪符的人能够将她彻底杀死，直到她有一天无意中救了灰都一命。

故事介绍

时间是 20XX 年。随着科学技术的高度发达，“这个世界上没有任何一件事情是不可解释的！”——这句话已经成为了人们的共识。不过这种情况持续了数年之后，在学生之间出现了“虚无之夜”的传闻。据说晚上走夜路的人有时会被人形的黑影包围，四周的光亮都会消失，有如陷入深渊。中招者的灵魂会永远徘徊在虚无之夜，现实世界中表现为死亡。

从同学那里听到这个传闻的城户灰都对此嗤之以鼻，不过内心深处他还是期待有朝一日能够遇到某种怪异事件。终于有一天放学后，他在回家的路上被传闻中的黑影攻击了。正当他的意识即将消失于黑暗之际，突然听到了少女的声音。当他睁开眼睛的时候，发现自己被这名左手小刀、右手太刀的少女给救了。而游戏的故事也就此拉开了序幕。

EXS动作



本作采用的是 ABCD 的 4 键制操作，其中 A/B/C 分别对应弱 / 中 / 强攻击，D 则对应 EXS 动作。

EXS 相当于传统对战游戏的必杀技，画面上显示于左下角和右下角的就是 EXS 槽。玩家最多可以储存两条 EXS 槽，显示为 200%。消耗 100% 可以发动 EX 必杀技，处于爆气状态且消耗 200% 可以发动更强的超必杀技，指令统一为 41236+D。

爆气状态（VEIL OFF）的发动条件是 100% 以上同时按下

©ECOLE/FRENCH-BREAD

PS3版模式介绍



本作的移植得到了 Arc System Works 的大力支持，该公司的《苍翼默示录》系列”移植情况深受好评，因此本作的 PS3 版同样是内容多多。

ARCADE：街机模式。以CPU为对手，一共10场，交待了故事的核心。因为有新角色加入，所以剧情分量亦有增加。

VS：离线对战模式，支持两名玩家对决。

VS CPU：和CPU对战的模式，可以调整CPU的强度。

SCORE ATTACK：分数挑战模式。和最高难度的CPU进行10场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。

TIME ATTACK：时间挑战模式。和固定难度的CPU进行10场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。

SURVIVAL：生存模式。以不回体力的方式，测试玩家能打倒多少名对手。

TRAINING：训练模式。本作支持帧数显示，方便玩家提高操作精度。

GALLERY：画廊模式。查看各种官方同人插画，以及设定资料、游戏动画等等。

RANKED MATCH：排名赛。只允许两名玩家通过网络对决，通过网络积分来提升全球排名。

PLAYER MATCH：玩家赛。每个房间允许最多进入8名玩家，同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。

和《苍翼默示录》一样，本作亦设定了类似货币的 IP 点数，利用 IP 点数可以购买插画、动画，以及联机专用的角色图标、标识、动作等等，提高了游戏的乐趣。

GRD系统

本作的象征就是 GRD 系统，这是一种有别于此前所有格斗游戏的崭新系统。当大家看到这期杂志的时候，游戏事实上已经发售，这里我们就以先行介绍的形式为大家介绍一下这个系统。

游戏中画面正下方的槽即为 GRD 槽，这个槽由左右两边各 6 格组成，中间有一个计时圈。玩家在游戏中的行动将影响 GRD 槽的增减，当计时圈转过一圈时，系统会比较双方的 GRD 槽，多的一方将会进入强化状态（GRD VORPAL）。之后计时圈从零开始计时，到下一次涨满的时候重新比较 GRD 槽。

强化状态下的直接好处就是增加攻击力。此外还可以使用两种特殊系统：连锁转换（Chain Shift）和 GRD 破防（GRD BREAK）。





A+B+C，发动后将用光全部 EXS 槽。爆气状态下 EXS 槽会自动减少，但在减完之前玩家可以任意使用消耗 EXS 槽的动作。此外爆气状态中有 GRD 槽增加量上升的正面效果。

当玩家自己的体力在 30% 以下，EXS 槽 200% 或处于爆气状态下时，同时按下 A+B+C+D 四键，还能发动最大级的超必杀技。



特殊操作	效果
D	己方GRD槽增加，敌方GRD槽减少
→+D	小跳接近对手，可空中发动
强化状态中DD	将GRD槽转换为EXS槽，可用于取消，可空中发动
7/4/1+D	展开盾防御，成功时大幅增加GRD槽，可空中发动



七濑

声优：饭冢麻结
身高：159cm（75/54/80）
体重：44kg
生日：2月15日
血型：O
能力：旋缠之EXS“风车”
武器：西风

PS3 版新增角色之一，不断追寻着灰都的谜之少女。面对灰都说出“是男人的话就得负起责任”，不过根据日本 ACG 的惯例这句话的真相恐怕只有玩到游戏才能理解了。虽然使用大剑，但动作并不迟缓，是用各种快速技巧玩弄对手于股掌之上的战斗类型。



白夜

声优：田村睦心
身高：166cm
体重：50kg
生日：12月24日
血型：A
能力：暗钩之EXS“螯肢”
武器：八裂八脚

PS3 版的另一位新增角色，总是和一位名叫月读的少女一起行动的谜之少年。采用蜘蛛风格的战法，用无数的钩爪限制并固定对手，然后将其切裂。利用虚无之夜的到来，设好了天罗地网等待对手一个个上门送死。



《妖怪手表2》将日本市井风情描绘得非常细致，融合妖怪传说的剧情十分诙谐幽默，相较前作，本作的世界观和角色形象更为丰富，因此为了方便不懂日文的玩家，本攻略在详细解说系统的同时，将在主线的流程中涉及大量的剧情，不想被剧透的玩家可以只看攻略要点推进流程。

通关时间：约15小时

文 库玛　编 初心者
美编 心の永恒

妖怪手表2 元祖·本家	Level-5	角色扮演
3DS 妖怪ウォッチ2 元祖・本家		日版
2014年7月10日	本地1人，局域网1~4人，在线2人	对应年龄：全年龄
售价为4968日元		

系统详解

基本操作

一般画面

按键	操作
摇杆	移动/选择/（观察模式下）移动镜头
十字键	（观察模式下）移动镜头/选择
十字键↑	在妖怪手表与普通手表之间进行切换
十字键↓	在步行与骑自行车之间进行切换
X	使用妖怪Pad
Y	使用妖怪手表的对焦镜头
A	确定/对话/调查/（骑自行车时）按铃铛
B	（移动时）加速跑/（骑自行车时）加速骑/取消
L/R	调整画面镜头
L+R	重新对准画面镜头
START	暂停，可选择继续游戏（ゲ-ムをつづける）或返回标题菜单（タイトルにもどる）/跳过剧情动画

战斗画面

按键	操作
摇杆/十字键	选择指令/（瞄准时）对准镜头
X	快进战斗
A	确定
B	返回/取消
L/R	旋转战斗队形圈
START	暂停，可选择继续游戏（ゲ-ムをつづける）、返回标题菜单（タイトルにもどる）或投降（降参する）

其他操作

按键	操作
十字键	选择
A	确定
B	返回、取消
A/B/L/R/十字键	快进对话
L/R	切换菜单
START	跳过剧情动画

注：本作的所有操作也可使用触控笔在下屏进行。除直接在屏幕上点选项目外，当主人公处于一般场景画面时，用触控笔在下屏划动可让主人公进行移动，箭头指向表明移动方向，箭头图示越长主人公的移动速度就越快。

普通场景

界面说明

1. 妖怪手表：可在查看时间的手表模式和探测妖怪位置的雷达模式中切换。

2. 天气状态。

3. 目标（もくてき）：主人公停止移动时会显示目前需达成的目标。

4. 妖怪Pad（ようかいパッド）：进入程序菜单。

5. 镜头（レンズ）：在上屏画面进行搜索。

6. 雷达（レ－ダ－）：点击可切换妖怪手表的模式。

7. 自行车（じてんしゃ）：点击可在骑车和行走状态间进行切换。



©2014 LEVEL-5 Inc.

8. 镜头逆时针转动。

9. 镜头顺时针转动。

10. 网络连接：选择“はい”可以连接网络。

11. 迷你地图：显示当前场景周围的情况。

12. 场景名称显示：可关闭或开启场景中的地名显示。

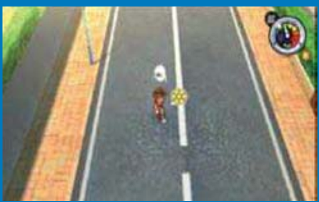
13. 迷你地图的远近切换。

14. 抓取图标，点击后可在下屏用触控笔拖动迷你地图查看整个场景。

行动说明

移动

玩家在使用摇杆让主角进行移动时，可同时按下 B 键让其进行加速跑。在进行加速跑时右上的体力槽会逐渐减少，如果体力槽耗尽的话主角的行动就会减慢并需要停下来休息一段时间。喝下スタミナム或スタミナムアルファ后，体力就会在一段时间内不会下降。利用加速跑可以摆脱追赶主角的妖怪。



调查&对话

在靠近树木、草丛、池塘和自动贩卖机等场景时有时会出现放大镜图标，此时按 A 键可进入观察模式（ウォッチモード）进行详细调查。调查一些特定的物件有时也能触发事件。

当角色的头上出现对话框或感叹号图标时，主角可与之进行对话触发剧情、接受任务或者得到奖励等。



捕虫

调查有放大镜标志的树木或草丛即可进入捕虫的画面。当捕虫的对焦镜头对准虫子时按 A 键，或者用触控笔点击下方画面的话会开始转动轮盘，再次按 A 键或者用触控笔点击画面会让轮盘停止转动。如果停在转盘的浅蓝色格子上就可以捉住虫子，若停在红色格子上的话捕捉到的就会是珍稀虫类。在轮盘转动时按 Y 键使用“超级黑蜜（スーパー黑みつ）”可以增加格子数，提高成功率。



钓鱼

调查海边或河边的垂钓点，再用镜头对准水中的鱼。当画面出现“まわせ”的指示时，用触控笔（或按 A 键）转动画面下方的线盘，但要注意的是此时上屏画面的色条一旦走向最左侧时玩家就需快速转动线盘，走向最右方的话则需短暂松开线盘，重复这两个步骤使色条尽量保持在中间位置，等画面上出现“巻きあげろ！”的指示时快速转动线盘，让色条抵达最右侧则可以将鱼钓起。

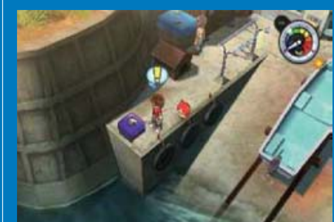


开启宝箱

在靠近宝箱时按 A 键可开启它获得里面的物品，宝箱分为以下两种。

紫色宝箱：拿走里面的东西后，过一段时间此宝箱会再度出现，玩家可以再次拿取物品。

黄色宝箱：宝箱里的东西只能拿一次。



拾取道具

拾起地上亮闪闪的东西可以获得道具。



使用妖怪手表

和前作一样，妖怪手表除了可以用来看时间外，还可以用来探测附近的隐藏妖怪。当雷达指针开始旋转并发出红光的话说明附近有妖怪潜伏；发出的光若为紫色则说明附近潜伏着特殊妖怪。



检测到妖怪时，手表图标左上角的字母会显示该妖怪在全体妖怪中所处的等级（ランク）。

在普通场景画面或是观察模式下发现妖怪时，需要用触控笔找寻上屏中有妖气反应的地方，将镜头对准妖怪直至分析槽变满的话妖怪就会现身。要注意的是一旦长时间没有锁定成功，妖怪就会溜掉。



▲在游戏场景中会有手表锁定（ウォッチロック）的入口，只有在手表处于或者高于门口显示的手表等级时才能解锁进入。

妖怪Pad

界面说明

1. 妖怪手表的等级。
2. 目前战斗队形中的妖怪。
3. 妖怪的名称
4. 妖怪的具体级数（レベル）。
5. 妖怪的种族。
6. 妖怪的 HP。
7. 主人公持有的钱数。
8. 程序图标。
9. 程序图标的解说。
10. 返回。
11. 移动程序图标。
12. 扭蛋机里的扭蛋数量。
13. 确定。

注：用 L/R 键或触控笔可以切换程序图标的页面。



程序图标一览



持有物品

入手方法：初期持有。

使用说明：可按食物（たべもの）、道具（どうぐ）、动物（いきもの）、魂体（こん）、装备（そうび）、重要的东西（だいじなもの）的分类查看所持有的物品。



设定

入手方法：初期持有。

使用说明：可变更妖怪 Pad 的的壁纸、音乐和效果音音量大小、开启或关闭目标提示和任务导航等。



任务

入手方法：初期持有。

使用说明：查看任务的内容，按 A 键可开启任务提示导航。



妖怪地点

入手方法：在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章中，来到鱼屋前的十字路口寻找地缚猫（ジバニャン）时会触发剧情获得。

使用说明：确认关于闹鬼地点的情报。



日记

入手方法：初期持有。

使用说明：可进行游戏的存档。



动物图鉴

入手方法：在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章开头与小伙伴们捕完虫后从千治（カンチ）处获得。

使用说明：查看已捉到的鱼和虫子，按 X 键可查看该生物的出没地点，按 A 键可以进行近距离观察。



帮助

入手方法：初期持有。

使用说明：查看游戏的说明。



妖怪奖章

入手方法：在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章结束后获得。

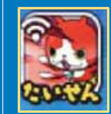
使用说明：可查看手表上装备的或现在已经入手的妖怪奖章。



妖怪大辞典

入手方法：在“消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）”一章中战胜か たづ家来后触发剧情获得。

使用说明：查看目前已经收集到的妖怪奖章。点 Y 键可按编号（ばんごう）、种族（しゅぞく）、等级（ランク）、名字（なまえ）的分类查看；按 X 键可进一步查看妖怪的相关信息；按 A 键可以近距离观察妖怪。



对战

入手方法：前往公民馆（こうみんかん），与公式叔叔（公式おじさん）对话接受委托后获得。

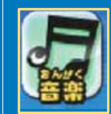
使用说明：与其他玩家通过本地或网络联机进行 1 对 1 的战斗，具体请查看后面“对战”部分的内容。



奖杯

入手方法：在“千治的高科技捉迷藏（カンチのハイテイク捉迷藏）”一章中，帮大叔捉来蝉完成任务后获得。

使用说明：查看奖杯列表以及已获得的奖杯。



音乐

入手方法：在舞台（ステ－ジ）前，与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话获得。

使用说明：可用游戏中收集到的音乐卡片（ミュ－ジックカ－ド）兑换游戏的 BGM，按 A 键可收听已收集到的 BGM。



朋友之书

入手方法：在“奇怪的学校（おかしな学校）”一章中，与漂泊荘（さすらい荘）的房东对话后获得。

使用说明：在“我的页面（マイペ－ジ）”中玩家可以设定关于自己的头像、职业、爱好等信息，并选择是否将自己的资料公开给其他的玩家。在“朋友列表”（ともだちリスト）中可以查看好友的信息，而“朋友排名”（ともだちランキング）中则显示了玩家在好友中的排名情况。





不可思议镜头

入手方法：在家中与地缚猫对话后获得。

使用说明：与妖怪合照，使用 X 键可在 3DS 的外置和内置镜头中切换。



指名手配

入手方法：在“奇怪的学校”一章中，第一次前往团团坂道（団々坂）遇到御用田后会获得。

使用说明：查看目前已经捉到的通缉妖怪。



奖章交换

入手方法：完成公式叔叔的第一次委托后获得。

使用说明：可以在本地联机的模式下与近处的人交换奖章，或者在网络联机的模式下与好友进行交换。



天气

入手方法：在“去毛马本村吧！（ケマモト村へ行こう）”一章的开头与地缚猫对话可获得。

使用说明：查看三个主要场景当日和明日的天气情况，有时也会出现鬼时间等情况的预警，此时外出就会比较容易发生预警事件。



破坏者

入手方法：第一次进入鬼时间并平安逃出后获得。

使用说明：在联机模式下可与其他最多三名玩家在鬼时间中进行共斗。具体请查看后文中“破坏者”部分的内容。



召唤

入手方法：在“妖怪手表·零式（妖怪ウォッチ·零式）”一章的开头获得。

使用说明：将收集到的妖怪奖章放入手表就可以欣赏妖怪的动画并近距离观察妖怪。



动画

入手方法：夜间在樱花中央市（さくら中央シティ）的游戏中心（ゲ－ムセンタ－），用妖怪手表调查入口右侧会发现 TETSUYA，与其对话后获得。

使用说明：观看已解锁的动画片段。

关于妖怪

本作在前作的基础上新增了一百多只妖怪，与妖怪成为朋友的方法除了与其进行战斗外，还可以在战斗时投掷它们所喜欢的食物。不同的妖怪种族和性格也丰富了玩家在组队时的策略性。在“妖怪奖章”或“妖怪大辞典”程序中可以查看妖怪的详细信息。

妖怪信息查看画面



1. 妖怪种族。游戏中的妖怪共有 8 个种族。

标志	种族名	特征
	勇敢族	骁勇善战的妖怪种族，擅长物理性攻击
	豪杰族	身心都很坚强的种族，擅长防御
	不思议族	不知道在想什么的不思议种族，擅长妖术
	可爱族	想要让人紧紧拥抱的可爱妖怪，以行动敏捷迅速著称
	温馨族	拥有温柔内心的治愈系妖怪，擅长回复
	毛骨悚然族	让人吓得瑟瑟发抖的毛骨悚然系妖怪，会让对方陷入异常状态
	影薄族	总是在思考做坏事的邪恶妖怪，可以削弱对方的能力
	扭扭族	总的来说是种扭来扭去的妖怪，不会轻易地被对方的技能附身

2. 妖怪名称。

3. 妖怪等级。从上到下依次分为 S、A、B、C、D、E 六个等级。等级越高的妖怪能力越强。

4. 妖怪的具体级数。

5. 离下一级还差的经验值。

6. 妖怪的势力归属。

7. 是古典妖怪的话会在此显示古典两字的图标。

8. 妖气槽。全蓝的话表示妖气槽全满，在此状态下可释放必杀技。

9. 目前的HP值和最大的HP值。

10. 装备的道具。

11. 能力数据。

能力	说明
力量（ちから）	影响攻击力
防守（まもり）	影响防御力
妖力（ようりょく）	影响妖术（ようじゅつ）的威力
敏捷（すばやさ）	影响行动顺序

12. 妖怪的性格。每只妖怪都有两种性格，左侧为第一种性格，右侧的表示第二种性格。前一种性格会决定妖怪是否容易在战斗中偷懒，第二种性格则会影响妖怪的行动和升级时的能力数值变化。

第一性格	特征
懒得不行（ダメダメ）	超级容易偷懒
吊儿郎当（ぐうたらで）	很容易偷懒
反复无常（気ままで）	容易偷懒
认真（まじめで）	不容易偷懒
非常认真（超まじめで）	很不容易偷懒

第二性格	特征	对升级时的能力值影响
急性子（短气）	富有攻击性	力量和HP提升较快
暴躁（荒くれ）	极富攻击性	力量提升较快
冷静（れいせい）	多使用妖术	妖力和敏捷提升较快
头脑派（ずのう的）	基本使用妖术	防守提升较快
慎重（しんちょう）	多使用防守	防守和妖力提升较快
无动于衷（动じない）	基本使用防守招数	防守提升较快
温柔（やさしい）	擅长回复	HP和妖力提升较快
富有同情心（情け深い）	基本使用回复招数	HP提升较快
讨厌（いやらしい）	用附身扰乱敌人	力量和敏捷提升较快
穷凶极恶（非道）	较多使用附身扰乱敌人	敏捷上升较快
协作（协力的）	强化同伴属性	HP和敏捷提升较快
献身精神（けんしん的）	擅长强化同伴属性	力量和防守提升较快

妖怪的性格可以通过道具改变

道具名称	对性格的改变
习得！カラテ讲座	将性格变成“急性子”
应用！カラテ讲座	将性格变成“暴躁”
ようじゅつ大百科	将性格变成“冷静”
ようじゅつ超百科	将性格变成“头脑派”
ガードのすすめ	将性格变成“慎重”
ガードばんざい	将性格变成“无动于衷”
いやしの天使ちゃん	将性格变成“温柔”
さよなら天使ちゃん	将性格变成“富有同情心”
おじゃま道	将性格变成“不守规矩”
续おじゃま道	将性格变成“穷凶极恶”
サポートライフ7月号	将性格变成“协作”
サポートライフ特别编	将性格变成“献身精神”

13. 妖怪所拥有的技能。

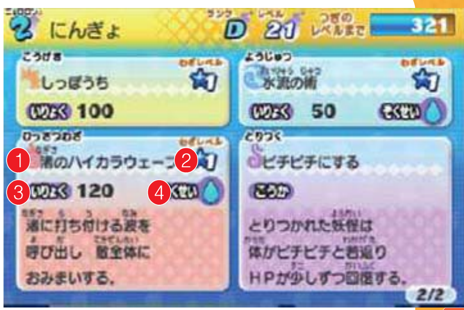
14. 招式页面：

①招式名称。

②招式的等级。

③招式威力的数据。

④招式的属性，用相克的属性攻击敌人会造成更大的伤害。妖怪攻击招式的属性主要分为以下几种：



属性	说明
	火属性，用熊熊燃烧的火焰给敌方造成伤害
	水属性，用湍急的水流进行攻击
	雷属性，通过落雷造成强力的伤害
	土属性，以穿破大地的神力给敌方造成伤害
	冰属性，通过寒冰进行攻击
	风属性，卷起狂风打击对手
	吸收，用不可思议的力量吸收对方的HP

（注：吸收并无属性相克的作用。）

“妖怪大辞典”模式下的画面

1. 妖怪编号。

2. 照片。使用不可思议镜头与该妖怪合影并保存了照片的话此处就会显示照片的图标。

3. 显示妖怪的势力。此处可查看该妖怪是否为该版本的限定妖怪，如果只有一个槽的话则表明该妖怪为版本限定妖怪。



妖怪的进化和合成

每一场战斗获胜后，参与战斗的妖怪都会获得经验值，经验值可提升级数，当级数到达一定程度后（注：妖怪发生进化的级数不尽相同），妖怪就会进化为全新的妖怪，其等级也会得到提升。比如**バクロ**婆在达到 22 级时就会变为 B 等级的**バババァーン**。



在“奇怪的学校”一章中完成了关键任务“**ガチコーン！とと合成だ！**”后就可以在团团坡道的正天寺进行妖怪的合成了。合成既可以使用两只特定的妖怪进行，也可以将特定的道具和妖怪结合。虽然合成后的全新妖怪的具体级数可能会有所降低，但妖怪的等级会得到提高，并拥有更厉害的技能和攻击威力。除此之外在正天寺还可以用特定的两个道具合成为更强力的道具。

魂体的强化

魂体是本作加入的新要素。在毛马本村（ケマモト村）的一德寺，与住持对话选择“魂体显形（魂へんげ）”可以将手上的妖怪转化为魂体，要注意的是一旦该妖怪变成魂体后就再也无法被召唤出来参加战斗。魂体作为装备可以为其他的妖怪提升能力。



选择“强化魂体（魂を强化する）”，可将一个魂体作为基准（ベ－ス），一个作为素材（そざい），作为素材的魂体会成为基准魂体升级的经验值。强化后，魂体的能力也会变得更强。使用特定的魂体进行组合强化的话，就会生成“稀有魂体（レア魂）”。

战斗

玩家每次只能在已成为朋友的妖怪中选择6只进行战斗。战斗开始后转动战斗队形圈（メンバ－サ－クル）可切换上场的妖怪，每次上场的妖怪只有三只，另外三只在后方待命。由于转盘上妖怪的队形位置是固定的，所以玩家在战斗开始前需要好好考虑选择的妖怪和战斗阵形配置。

两到三只同种族的妖怪相邻时，可组成特殊阵型。通过特殊阵型进行战斗的话可大幅提升妖怪的某项能力。事先可在战斗队形圈的转盘上查看妖怪与妖怪之间是否有出现其种族代表色的连线，出现的话即为阵型组成。

阵型	效果
勇敢族阵型（イサマシの阵）	力量上升
豪杰族阵型（ゴ–ケツの阵）	防守上升
不思议族阵型（フシギの阵）	妖力上升
可爱族阵型（プリチ–の阵）	敏捷上升
温馨族阵型（ポカポカの阵）	回复能力上升
毛骨悚然族阵型（ブキミ–の阵）	附身能力上升
影薄族阵型（ウステカゲの阵）	附身能力上升
扭扭族阵型（ニョロロンの阵）	防止敌方附身能力上升

战斗画面

进入战斗后，上屏会显示战斗画面。战斗中各项指令的操作主要通过玩家使用触控笔在下屏进行。发动必杀技和驱除被附身效果都需要玩家完成下屏指定的动作指令，除了前作的指令外，本作还追加了切断铁链和转动钟表指针这两种新指令。

1. 敌方妖怪。
2. 场上的己方妖怪。
3. 己方妖怪的HP。
4. 妖气槽。
5. 点选中间的“たたかう”开始战斗。
6. 战斗队形圈，使用触控笔旋转转盘可切换上场的妖怪。



7. 必杀技（わざ）：只要妖气槽全满并出现“わざOK”的字样就可以释放必杀技。

8. 瞄准（ねらう）：选择瞄准并点击妖怪就可以进行集中攻击，当上屏出现蓝色或黄色的光球时，点击它们就可以获得额外的奖励。

9. 驱散（おはらい）：在战斗时，我方妖怪可能因为敌人的附身而陷入异常状态，此时点驱散再完成动作指令就可以使其恢复正常，并获得额外的经验值。



10. 道具（アイテム）：在战斗时选择“给对方使用（あいてにつかう）”为敌方妖怪投食其喜欢的食物，会更容易成为朋友。选择给“同伴使用（みかたにつかう）”可对己方角色使用回复或辅助道具。

指令一览

右上角提示	完成方法
点击（打て）	用触控笔点击下屏的黄色小球
旋转（まわせ）	用触控笔在下屏持续画圈
描绘（なぞれ）	沿着图示描红
转动（あわせろ）	将指针转到发亮的数字位置
连打	敲击下屏击碎玻璃罩
击破（つぶせ）	打破屏幕上出现的所有紫色气泡
擦拭（こすれ）	来回擦拭紫色的雾气直至其消散
切断（斩れ）	用触控笔在铁索的周围来回滑动即可将其切断
超幸运（超ラッキ–）	点击下屏中央

G必杀技（Gわざ）&挑拨（つつく）

当妖怪手表升级到零式后，战斗中，如果一只妖怪和其旁边两名妖怪的妖气槽都全满，此时点击转盘中间的圆形图标可切换到妖怪手表·零式，选“G わざ”可发动G必杀技，但要注意的是G必杀技虽然比普通必杀技更强力，但发动后这三只妖怪的妖气槽都会全部耗尽。



当敌人被己方妖怪的法术附身后，此时使用挑拨点击敌方被附身的角色，然后再连击下屏画面就可以发动挑拨，获取诸如增加报酬等额外的奖励。

附身状态一览

图标	说明
	力量上升
	防守上升
	妖力上升
	敏捷上升
	所有能力上升
	HP逐渐回复
	挑拨敌人，让敌人的攻击都集中在自己身上
	不被敌人攻击
	力量下降
	防守下降
	妖力下降
	敏捷下降
	全能力下降
	HP 逐渐减少
	行动不能
	陷入混乱，会攻击同伴
	主人公所持有的金钱逐渐减少

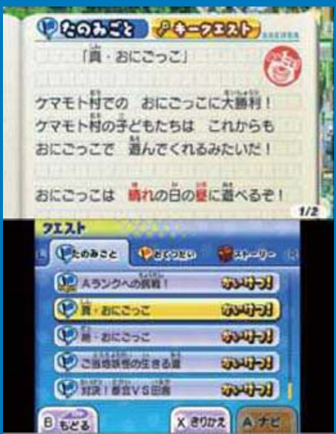
Tips 在与敌人进行战斗时选择瞄准（ねらう），将镜头移到它们身上可以得知妖怪的攻击属性、所属势力以及喜欢的食物提示。

任务

游戏中共有三种任务形式，分别为故事主线任务(ストーリー)、委托(たのみごと)和帮忙(おてつだい)。

在推动主线流程时，有时会出现上锁的画面，此时就必须解决关键任务(キークエスト)来解锁主线流程；委托则需要与镇上有蓝色对话框图标的人对话才能接受任务，接受委托的数目没有限制；有帮忙请求的角色头上会显示橘色的对话框图标，帮忙可以重复完成，但玩家同时只能接受最多5个帮忙请求。





任务内容的详情都可以在任务程序中查看，正在招募中的帮忙任务右侧会有“募集中(ぼしゅうちゅう)”的字样；未完成的任务会用“挑战中(ちょうせん中)”表示；“解决(かいけつ)”则表示已完成的任务。

选择任务后按A键会开启任务导航，按X键则可查看任务所要求的等级和可得到的具体经验值与金钱。

电车

在游戏中主人公需要搭乘电车去往毛马本村和那歧崎(ナギサキ)町。在站台等车时注意画面上方的电子告示牌，“XX行き”是指“开往XX”，乘坐快速列车可以较快往返于樱中央站和福の宫站之间。在电车上不仅会有主人公一行的爆笑对话，有时还会有好心的路人送给主人公各种各样的道具，不过喜欢捣乱的妖怪偶尔会来找碴，将主人公卷入战斗。



▶收集完各个车站的印章还会从车站工作人员那里得到特殊奖励。



妖怪扭蛋

大森山(おおもり山)的神木前有一个老旧的扭蛋机，里面封印着很多妖怪和道具。玩家可以用游戏中收集的妖怪扭蛋币(妖怪ガシャコイン)或是3DS自带的游戏币来转扭蛋。扭蛋币可以使用不可思议镜头多拍照片获取扭蛋币奖励，或者通过特别的宝箱获得，除此之外在小猪银行读取活动的QR码也可以获得。妖怪扭蛋机每日有固定的使用次数，3DS本体时间到了第二天的早上六点就又可以恢复使用。



本作的妖怪扭蛋币除了原有的八种颜色币外，还有特别扭蛋币(スペシャルコイン)和五星扭蛋币(5つ星コイン)。在主线通关“千治的高科技捉迷藏”一章后，第一次前往小羊邮局(こやぎ邮便)的2号柜台就可以获得特别扭蛋币、五星扭蛋币和八种颜色币各一枚。

图标	名称	说明
	特别扭蛋币	非常容易出S等级的妖怪
	五星扭蛋币	比较容易出S等级的妖怪
	红色妖怪扭蛋币	容易出勇敢族妖怪
	黄色妖怪扭蛋币	容易出不可思议族妖怪
	橘色妖怪扭蛋币	容易出豪杰族妖怪
	桃色妖怪扭蛋币	容易出可爱族妖怪
	绿色妖怪扭蛋币	容易出温馨族妖怪
	浅蓝色妖怪扭蛋币	容易出扭扭族妖怪
	深蓝色妖怪扭蛋币	容易出影薄族妖怪
	紫色妖怪扭蛋币	容易出毛骨悚然族妖怪

注：游戏中还会出现“艾拉贝尔币(エラベ－ルコイン)”，利用它可以从三只妖怪中选择一只成为朋友。在日本的玩家如果去特定的实体店铺接受网络配信还可以得到“心跳扭蛋币(どきどきコイン)”，使用它比较容易转出S等级的珍稀妖怪。鬼扭蛋机的相关内容请查看“鬼时间”部分。

丘比(キュッピー)



利用商店或者场景里的丘比可以让疲劳的妖怪满血满状态复活，并且玩家还可以在这里使用“日记(につき)”进行存档，选择“更换妖怪(妖怪をいれかえる)”则可以更换战斗队形圈的阵容。

云外镜(うんがい镜)

在主线剧情中期，玩家可以解锁云外镜传送系统。与地图上隐藏在各地的云外镜对话后就会自动记录云外镜的所在地点。之后利用云外镜往来于各个地点就会节省大量的时间。





◀使用云外三面镜(うんがい三面镜)可以往来于现代和60年前。

鬼时间

当主人公在小镇上行走时有时会被突然卷入夜晚的鬼时间。在鬼门出现之前玩家需要让主人公尽量不被小怪或者大型鬼发现，出现门后就要尽快跑过去逃出鬼时间。要注意的是一旦右上的钟表走了一圈主人公都还没逃出去的话门就会消失。





◀在鬼时间场景中收集了红色的鬼玉的话，出门后转动鬼扭蛋机就更容易出珍稀道具。

指定手配

在小镇上有时会遇到鬼鬼祟祟飞快跑过的妖怪。此时尽全力追上并与其对话就会发现那些是被通缉的妖怪，之后御用田会给予主人公奖励。



反复无常门（きまぐれゲート）

当妖怪手表对墙壁出现紫色反应时，调查此处就会出现反复无常门。进入反复无常门中会随机遇到以下四种房间模式的一种。

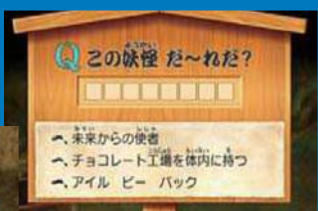
房间模式	说明
战斗之间（战の间）	获得指定的战斗胜利场数
疾走之间（疾走の间）	在规定时间内找到出口
修罗之间（修罗の间）	与强大的妖怪进行战斗
奇妙之间（奇妙の间）	回答各种关于妖怪世界的谜题



收集到5个以上的门玉(ゲ－トボ－ル)后回到葫芦池博物馆(ひょうたん池博物馆)的资料室,交出门玉让门上的数字变为零时可进入房间。此外还有数字为10、20、30和40的门,攻克不同的门就可以获得各种各样的奖励。

谜之告示牌（ナゾのたてふだ）

用妖怪手表调查提示地点会出现谜之告示牌，按照谜面猜出答案后会出现妖怪之圈（妖怪サ－クル），与答案中的妖怪成为朋友后可在妖怪之圈中将其召唤出来，然后主人公就可以利用妖怪的特殊能力触发各种事件。





出现场所	谜面	答案
樱花住宅街 ヨロズマ-ト前	1.和服がお似合い 2.ポカポカ族 3.とりついた相手のおなかをへらす	ひもじい
樱花住宅街 公民馆左侧	1、3枚の鏡を持っている 2.时间を移动できる 3.ご开帐～!	うんがいさんめんきょう
樱花住宅街 ジャングルハンタ-前	1.炎のたてがみ 2. お肉大好き 3.メラメラ～とアツいヤツ	めらめらいおん
大森山 西の洞窟	1.龙の妖怪 2.すぐに决断できない 3.ログセはよりあえず○○○で～	ほりゅう
大森山 东の洞窟	1.未来からの使者 2.チョコレ-ト工场を体内に持つ 3.アイルビ-バック	ろぼにゃん
大森山 登山道顶上	1.白いタキシ-ド 2.ポカポカ族 3.マイスイ～トハニ-!!	はれおとこ
大森山 登山道顶上	1.しとしろ 2.じめじめじめ 3.しとしとしと	あめおんな
团团坂道 ひこなた通り的澡堂前	1.キレイ好き将军 2.除菌スプレ-を手放さない 3.お清めじゃ-!	あらいましょう
樱花中央市 かいしゃの横	1.右手にしゃくを持つ 2.パンが好物 3.まぼろしをみせる	まぼろうし
微风山丘 えびす台 千治家右侧的空地上	1.右手に铃を持つ 2.古典妖怪 3.ハピハピハッピ-	ざしきわらしん
樱花中央市 工地周围	1.自慢のもち肌 2.怒るとふくれる 3.中から颜が…!?	ちからもち
樱花中央市 さくらスポ-ツクラブ2楼	1.妖怪のエクササイズを考案 2.きたえ抜かれた肉体を持つ 3.ビクトリア-ン!!!	ぶり-たいちょう
樱花EX树 エントランス右侧	1.记忆を食べる 2.フシギ族 3.帽子の形をしている	わすれんぼう
那岐崎町 西の洞窟	1.海草パワ-で元气 2.名物ワカメ音头 3.コンブさんをライバル视	ワカメくん
那岐崎町 西の洞窟	1.活力エキスで元气 2.コンブ・デ・マンボ 3.ワカメくんをライバル视	コンブさん
那岐崎町 西の洞窟	1.ワカメくんに好かれている 2.コンブさんに好かれている 3.どちらにも兴味がない	メカブちゃん
那岐崎町 车站前左侧的停车场	1.寄り道が大好き 2.サメ肌が悩み 3.ベジタリアン	みちくさめ
那岐崎町 潮骚の岩屋	1.绿ふ服がお似合い 2..ポカポカ族 3.ふくろにいっぱいため入む	ふくろじじい
樱町 车站前	1.云にのって移动する 2.ふしぎな扫除机をあやつる 3.记忆を吸いだす	おもいだしん
妖魔界 大王の门	1.ミラ-ボディ- 2.暗の力を持っている 3.镜から呼び出す	やみかがみ
さくら山车站	1.和服がお似合い 2.大のお花见好き 3.满开サクラサク	はなさかじい

出现场所	谜面	答案
おつかい横丁 がまぐちストリ–ト 最右端空地	1.极上の屋台	おでんじん
	2.ダシが命	
	3.でんで～ん	
樱町 小学校左边	1.ワン	わんだ–にゃん
	2.ダ–	
	3.ニャン	

樱花运动俱乐部（さくらスポーツクラブ）

来到樱花中央市的建筑工地后，从 NPC 右侧的木板一直前行到工地右侧的最深处。用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，输入正确答案“ちからもち”后会发生剧情动画，几天之后该工地就会建设完工成为樱花运动俱乐部。

在俱乐部中可以进行三种类型的战斗，分别是连胜战（勝ち抜きバトル）、任务战（ミッションバトル）和 BOSS 冲击战（ボスラッシュ）。每次获胜都可以积蓄 GP 点数，利用 GP 点数可以对妖怪进行肉体改造训练，每只妖怪最多可进行五次训练，不同的肉体改造训练课会对妖怪的能力有着不同的影响。

课程名称	影响
力量课程（ちからコ–ス）	提升力量，降低防守
妖力课程（ようりょくコ–ス）	提升妖力，降低敏捷
防守课程（まもりコ–ス）	提升防守，降低少许的敏捷
敏捷课程（すばやさコ–ス）	提升敏捷，降低少许的防守
更新课程（リフレッシュコ–ス）	重置肉体改造的效果和训练次数

抽奖



□在团团坡道的川岛商店中使用抽奖卷（くじ引き卷）也可以一试运气。

在樱中央站和樱花 EX 树站（さくら EX ツリ－站）前有名叫樱花刮刮乐（さくらスクラッチくじ　）的店铺，每一张刮刮乐卖 300 日元。购入刮刮乐卡后，用触控笔在下屏刮奖，如果刮中三个一样的图标即可中奖。

通信功能

与前作相比，本作在通信功能方面进行了大幅强化，玩家不仅可以通过本地或网络联机与其他玩家进行对战，也可以在破坏者模式中享受共斗的乐趣。并且本作在原有的通过擦肩通信交换妖怪的基础上，增加了能直接与其他玩家交换妖怪的“奖章交换”功能。因此在本作中，玩家可以通过更为丰富的互动方式尽享联机的乐趣。

下载

在小羊邮局可以进行下载及开启后台通信等功能。具体如下：



1 号窗口：输入下载码（ダウンロ－ド番号）解开获得限定商品。下载码的获得都有着特殊的要求。比如玩联动的其他游戏达到一定等级后游戏中就会出现下载码，然后在 1 号窗口中选择“ダウンロ－ド番号入力”输入下载码，显示成功后选择“限定商品を受けとり”即可。

2 号窗口：选择“インタ－ネットダウンロ－ド”可以进行免费的配信下载，在主线通关“千治的高科技捉迷藏”一章后，与 2 号柜台的工作人员对话就可以获得特别扭蛋币、五星扭蛋币和八种颜色币各一枚。

选择“パスワ－ド”则可以兑换特别的妖怪或物品。以下为日本当地妖怪的兑换密码，兑换限定期间为 7 月到 10 月，有兴趣的玩家可以输入密码与它们成为朋友。

地域扭蛋币名称	可获得妖怪名	密码
北海道	ジンギスカン	エ5ロ6ク8ヨ6
东北	寝ブタ	ヌ5マ3オ2ヌ6
关东地方	江户っ子パンダ	キ2ル5ミ9ヒ5
中部	ひつま武士	ヌ2ル7フ8フ6
近畿	たこやっ鬼	コ4ヒ2ヌ7フ4
中国	砂ン丘入道	ヌ7モ7マ6ハ1
四国	すもうどん	ネ5キ5ニ9ユ2
九州	あっそう山	ネ9ナ3ヌ3ナ6
沖绳	ウキウキビ	イ4ユ6ヨ2コ5

3 号窗口：与 3 号窗口的工作人员对话选择“おしらせ配信”→“おしらせを受信する”→“はい”就可以开启无意识通信，接受关于《妖怪手表 2》的信息。想要停止无意识通信时只需要再次与工作人员对话，选择“おしらせ配信”→“おしらせをやめる”→“はい”即可。

在使用了不可思议镜头拍摄了与妖怪的合照，满足了特定的条件后可获得奖励，此时前往窗口选择“お届けもの受けとり”即可入手奖励道具。

对战

本作的对战共分为①与近处的人对战（近くの人とバトル）：使用本地联机与近处的玩家进行对战；②朋友对战（フレンドバトル）：在网络联机模式下与已加 FC 好友的玩家对战；③随机对战（ランダムバトル）：玩家会被分为元祖军和本家军，然后被随机分配开始对战，个人获胜的话就会给己方的势力增加 1 点胜利点数，每周游戏会公布元祖军和本家军的胜利点数，玩家也可获得参加的奖励。选择“公式奖章设置（公式メダルセット）”可编制参战队伍。



对战进行了一定时间后画面中会出现倒数，倒数结束若还未分出胜负就会进入“地狱的暴死战（地獄のサドンデス）”，此时所有的参战队员的行动会变成“攻击”或“偷懒”状态的任意一个，所有妖怪施展的攻击力数值都为 999。

破坏者

开始游戏时需要 1 名玩家选择“チ－ムを作る（1 ～ 4 人）”，然后从以下的战斗模式中选择一种。



模式名称	说明
普通大作战（ノ–マル大作战）	不需要缴纳任何道具即可参加的战斗模式
铜之大作战（ブロンズ大作战）	需要缴纳1个“铜の手形”才能参加，会获得普通的奖励
银之大作战（シルバ–大作战）	需要缴纳1个“银の手形”才能参加，会获得比较豪华的奖励
金之大作战（ゴ–ルデン大作战）	需要缴纳1个“金の手形”才能参加，会获得十分珍稀的道具奖励

从以下 4 种妖怪类型中选择一种后，即可等待其他的玩家选择“チ－ムに参加”来加入战斗。

妖怪类型	说明
进攻者（アタッカ－）	全力施展攻击，是输出的主要队员
防卫者（タンク）	用防御系的招式守卫同伴
回复者（ヒ－ラ－）	为队伍进行回复
突击者（レンジャ－）	万能型的队员

进入游戏后，玩家需要一边与大型鬼和小怪作战，一边在规定时间内从出口逃离。使用A键可让妖怪施展普通攻击，X键则能释放出特别技能。所有队员体力为零的话就会Game Over。在场景中可以拾取道具强化自己的角色，收集到红色鬼玉并成功逃离后可使用鬼扭蛋机。在鬼时间中打败了大型鬼的话能得到更多的奖励。

每天可以使用“地狱之签（地狱のおみくじ）”抽取一次手形，使用手形就可以参加特定模式的战斗。

奖章交换

使用妖怪Pad的“奖章交换”程序可以与其他玩家交换手上的妖怪。选择“与近处的人交换（近くの人と交换）”后，1个人选择“相手を募集する”，另外一名玩家选择“募集している人を探す”，在选择对方的名字后点“はい”，此时第一名玩家的画面上会显示对方的名字，选择“はい”后即可开始交换。



当玩家和已加FC好友的玩家同处Wi-Fi环境中时，选择“与朋友交换（フレンドと交换）”就会向对方发送交换请求，对方点击“はい”后就可以进行交换。

利用此功能玩家可以与另一版本玩家交换限定妖怪。

漂泊荘

与漂泊荘的房东对话可开启擦肩通信，战斗队形圈上的妖怪就会成为漂泊妖怪（さすらい妖怪）并通过擦肩通信自动入住其他玩家的漂泊荘中，同理其他玩家只要开启了擦肩通信，他们的妖怪也会入住玩家的漂泊荘。

有妖怪入住时房间的门口会出现蓝色的火焰，漂泊荘的10个房间都住满后，妖怪就会按照从旧到新的顺序离开。进入房间与妖怪战斗会有一定几率成为朋友，但无论玩家是否获胜房间中的妖怪都会在战斗后离开。



玩家在变更了战斗队形圈上的妖怪后再与房东对话一次即可对漂泊妖怪的信息进行更新。

日常事件

晚餐迷你游戏： 在晚上与外婆对话可以进行晚餐迷你游戏。画面中的三道菜分别对应A、B和Y键，当黄色的光圈变为橙色时就要尽快按下对应的键。



家中事件： 在家中的浴室外的洗面台洗手刷牙10次左右就会出现“虫齿伯爵”，与其战斗获胜后可获得“神けいけんちだま”。

狐狸娶亲： 下雨天有时会遇到狐狸娶亲的盛大场面。此时玩家需要操控主人公不被娶亲队伍发现自己是人类。配合乐曲的节奏转动下屏画面的黄色圆圈，接住画面上方的紫色火球，就可以跟着娶亲队伍，并保持一致的行动频率了。



自行车比赛： 在晴天时分别来到樱花住宅街的“さんかく通り”、那歧崎港町的“汐の里”和樱町的小学校与头上有蓝色对话框的NPC对话，就可以接受“C-1グランプリ”系列任务，参加自行车比赛。获得第一名后可完成任务，获得其他名次也可以得到奖励。



恐怖的红箱子： 有时主人公会被一个神秘的大哥哥叫住，并被委托保管一个红色的箱子。遵守约定不打开的话就会得到奖励，而打开的话则会接受变成狗、发型变为爆炸头等惩罚。

路边摊： 走在路上有时会听到叫卖的声音，白天的路边摊是**わらびもち**屋，可从中购入**わらびもち**；晚上的则是由妖怪**おでんじん**经营的关东煮店，与其对话可接受任务。



迷路的老婆婆： 有时主人公会遇到迷路的老婆婆，带她去往目的地就可以获得奖励。在带老婆婆行进时要注意不要走出老婆婆周围的黄色圈外。



爬旗杆： 爬上樱花第一小学的旗杆可以看到神奇的风景，旗杆一天只能爬一次。此处的一天是指现实世界中的一天。

闯红灯的惩罚： 玩家在行动中多次闯红灯的话会出现妖怪生剥鬼（**なまはげ**）然后被强行卷入战斗。

跟引路鬼走吧： 在街道上不用妖怪手表就能看到引路鬼（**みちび鬼**），跟他们对话后他们会让玩家跟着走，跟随他们走几段路后引路鬼会变身为宝箱，玩家可以从中得到奖励。

踏上旅程的小狛： 在小镇中寻找四处旅行的小狛（**コマさん**）可以获得各种各样的奖励。



出现地点		可获得奖励
樱花中央车站的金蛋前		ダンゴムシ
大森山的神社前		りんごあめ
跑腿巷	商店街	たけのこ
樱花住宅街	樱花第一小学的体育馆	カタツムリ
团团坂道	正天寺左侧，从栏杆坏掉的地方进入后前方的隧道中	ホタル
微风山丘	葫芦池博物馆1楼的恐龙化石前	ボロボロのお守り
樱花EX树	展望台	まじめに生きる
毛马本村	一德寺附近的桥上	ゲンゴロウ
那歧崎港町	汐の浦最右侧的木桥上	幸运のおまもり、もんげ～がらズラ（壁纸）

没完没了隧道：毛马本村地图上方的隧道就是没完没了隧道（えんえんトンネル）。该隧道一天只能进入一次，进入后只能前行不能后退，并且隧道会根据主人公进入的次数不断变长，调查隧道中的安全出口可以出去，在隧道中会遇到形形色色的NPC和事件，也会与妖怪相遇并进入战斗。



到达尽头后会来到**むこうがわ**，利用场景中的云外镜可以回到隧道外。





四格漫画和喵KB照片的收集：在太阳轩（タイヨ－轩）、樱町公民馆、熊岛家等场景中调查书架会找到四格漫画；在影村医院等场景中搜寻特殊的发光物体，完成特定的任务或与特定的NPC对话可获得偶像组合喵KB的照片。

主线流程

随着剧情的推进，菜单中的大多数程序会依次解锁。主线通关后玩家可以开启隐藏要素，并继续自由地进行冒险、收集妖怪和完成任务等。本作和前作一样可在男女两位主人公中任选一个进行游戏，本主线流程全部使用男主人公进行说明，剧情描述以本家版本为主。

消失的妖怪手表（消えた妖怪ウォッチ）

樱花新镇（さくらニュ－タウン）的夜空中飞过了两个神秘的身影，他们来到景太（ケ－タ）家的屋顶上，窥视着景太手腕上的妖怪手表说："这是我们期盼的世界中所不需要的东西"。说完这句话后，景太手上的妖怪手表瞬时就消失得无影无踪，而呼呼大睡的景太依然没有任何察觉，一觉睡到了天亮。

妈妈一大早来叫景太起床，床边的窗外已是一片夏天的热闹景象，景太的暑假从今天起正式开始了。"妈妈再让我多睡五分钟啦……"流着口水的景太连眼睛都不愿意睁开。妈妈严厉地说今天要去买东西，不能赖床，于是景太只得不情愿地起了床。

去楼下与妈妈对话后出门与爸爸对话。

一家人在商场和饭店中度过了愉快的一天。回家前妈妈提议去"骷髅屋（ドクロ屋）"买温泉馒头，到场一看原来骷髅屋分为了元祖和本家两家，父母对于该去哪家而起了争执，这让景太苦恼不已。争执半天也没有拿定主意的父母转而向景太寻求意见。

获得1000元，在元祖店家处购买的话会获得元祖温泉馒头，本家的话则是本家温泉馒头。买完后与爸爸或妈妈对话，交出温泉馒头。



买好温泉馒头后，父母让景太先回家，失落的景太不知道到底发生了什么事。在学校门口熊岛（クマ）和千治（カンチ）叫住了景太，熊岛说千治有好东西要给景太看，原来千治手上戴着一只现在最流行的MEGA手表（メガウォッチ）。景太看着千治的手表羡慕不已，但中了那两只神秘妖怪的法术，已经失忆的景太却又突然对这外形与妖怪手表十分相似的MEGA手表产生了一种似曾相识之感。千治和熊岛说要与文花（フミちゃん）一起去公园捕虫，景太说等他拿了虫网（虫あみ）就去和大家会合，于是景太赶紧跑回家取虫网。



回到家中，从左侧的厨房来到庭院中可以获得虫网，然后去公园与文花对话。

小伙伴们集合后决定开始一场捕虫比赛，熊岛提议说抓到最珍稀的虫子的人就是赢家。文花也提议抓到三只虫后大家就回到公园里集合，并给了景太3个超级黑蜜（ス－パ－黑みつ）。

调查周围有感叹号图示的树木，捉到三只虫后会自动触发剧情。

再次集合后，千治说这次捕虫比赛的赢家是熊岛，比赛成绩也不错的景太从千治手中得到了道具动物图鉴（いきもの图鉴）。之后熊岛提议大家去便利店买冰棒吃，吃完冰棒后天色也不早了，于是大家决定改日再一起玩。回家路上，景太突然感到街边的一家叫"回忆屋（おもいで屋）"的店中传来了异常的气息。于是好奇的景太打算进去看看。

进入回忆屋与店主对话，调查柜台可得到"不可思议的手表（ふしぎな时计）"。

戴上手表后景太再度感受到了一种异样的气息，景太小心翼翼地询问店主这个表卖一百元真的可以吗？店主却说这个表不仅只卖一百日元，景太还可以直接用这一百元转一次店门口的扭蛋机。

出了回忆屋，在店门口调查扭蛋机。



从店门口转出来的石头形状物品让景太大失所望，于是他随手将其扔在了路边。结果这个不明物体突然说起话来："喂！那边那个家伙！不管转到的是不是石头你也应该打开来看一下啊！"景太被这说话的"石头"吓了一跳。"石头"继续说"快打开我！快打开我！先打开再说！之后我再对你解释！"于是景太迫不得已打开了"石头"，妖怪执事私语者（ウイスパ－）闪亮登场了！私语者开心地对景太说："一般的人类可是看不到妖怪的哦！至于你为何能看到妖怪呢，就让我来为你解释一下吧。"而一脸无语的景太则在心中默默吐槽说："其实我根本就不想知道原因啊……"

原来景太之所以能看到私语者就是因为刚刚买到的神秘手表。私语者正打算教景太如何使用，结果景太已经十分熟练地打开了手表的外壳，自然而然地用起来了，这连景太自己都觉得奇怪。突然，妖怪手表发出了耀眼的光芒，之前发生的事都宛如走马灯般在私语者和景太的眼前回放了起来。

"对啊……为什么我会把这些事都忘了呢。"景太看着私语者，同样回想起来所有往事的他

也对此摸不着头脑。回过神来的两人决定先找到地缚猫（ジバニャン）。于是两人一同前往初次与地缚猫相见的鱼屋前的十字路口。

在鱼屋的十字路口处会发生剧情，入手妖怪地点（妖怪スポット）。用妖怪手表在街对面进行搜索可以找到地缚猫。

当景太找到失忆的地缚猫并对它说大家以前是朋友时，周遭又再度出现了耀眼的白光，地缚猫也想起了之前的事。“看来大家都忘了以前发生的事啊……”私语者十分失落，景太说：“不只是记忆，我的妖怪手表也不见了，但那个卖妖怪手表的大叔说不定知道些什么。”于是景太和私语者急忙返回回忆屋，却发现那里已经变成了一块荒地。

调查旁边的垃圾桶，然后用妖怪手表进行搜索找到“かたづ家来”后与其对话。会进入战斗教学，战斗获胜后可与“かたづ家来”成为朋友。

与“かたづ家来”成为朋友后，私语者将妖怪大辞典交给了景太。而开心地返回家中的三人并未注意到天上出现的两个神秘身影。“我们不是已经将妖怪手表从这个世界上抹杀了么？”一只妖怪对另一只说道，“今天我们暂且撤退吧，好好商量一下来日的对策。”说完这句话后他们就消失了。

入手“妖怪奖章（ようかいメダル）”的程序。

千治的高科技捉迷藏（カンチのハイテクおにごっこ）

一大早景太的家中传来了私语者惊叫声，他想起了关于妖怪扭蛋机（ようかいガシャ）的一些重要的事，于是催促大家前往大森山（おおもり山）的神木。



出门后可获得三个“梅子饭团（うめおにぎり）”。在大森山的山道上会出现剧情动画，用妖怪手表调查石阶前会发现トオセンボん，对战获胜后可继续前行。来到神木前的扭蛋机处，用私语者给的“艾拉贝尔扭蛋币（エラベ－ルコイン）”转动扭蛋机后，可从所给出的三只妖怪中选择一只成为朋友。

在回家的路上与山道边的大叔对话，接受任务“セミのプロフェッショナル”，在附近的树上找アブラゼミ，捉到后将其交给大叔。任务完成后还可获得“奖杯（トロフィ－）”程序。

在樱花住宅街（さくら住宅街）的便利店与店员对话接受任务，出便利店后用妖怪手表搜索门口附近可找到谜之告示牌（ナゾのたてふだ）。调查后输入ひもじい（じ的打法是先输入し然后点键盘右侧的两点字符）。

输入答案后回到家中的厨房，用妖怪手表调查冰箱前面可发现“ひも爷”。给“ひも爷”一个梅子饭团后可以成为朋友，再来到便利店门口调查妖怪之圈（妖怪のサ－クル）就可以召唤“ひも爷”，剧情事件结束后与店员对话即可完成委托。

第二天，在露天休息的两位公司职员正打算吃刚买的炸鸡块（唐扬げ），结果空中飞下了一只乌鸦将炸鸡块抢走了。正打算出门的景太在电视上看到了关于这件事的报道，并且新闻中说这件事在近日已经发生多起了。妈妈叮嘱景太一定要小心这些乌鸦，景太答应后就出门了。



景太和千治约好了在葫芦池公园（ひょうたん池公园）见面。见面后千治炫耀着自己已经得到的两个MEGA手表，并用手表精确地指出景太迟到了2分32秒。闪着亮光的手表吸引了近处乌鸦的注意，千治正打算将手表交给景太试戴时，一只乌鸦从他手上飞快地掠过，瞬时就叼走了手表。冷静下来的千治立即打算用另一只手表的GPS功能追回被抢走的手表，景太也决心帮忙。

来到西北方的河边，乌鸦叼着手表站在桥上的扶手上，千治冲过去抢夺手表，受惊的乌鸦一松口，MEGA手表就掉入了河中，千治说这手表有防水功能，所以顺着GPS的电波继续找就好了，突然私语者让景太赶快使用妖怪手表调查浮在水面上的手表，说其周围有着一股很强的妖气。用妖怪手表对准MEGA手表后，河面上出现了呼呼大睡的野河童（ノカッパ），由于叫不醒野河童，景太他们只能继续顺着南下的水流追赶。而正在说话的众人并没有注意到，桥下还有一只正在打着MEGA手表主意的妖怪已经先于他们展开了行动。

来到微风山丘（そよ风ヒルズ）的南边，调查停在河边的野河童会触发剧情事件。

景太追上野河童后正打算拿回MEGA手表，突然一只神秘的妖怪出现抢走了手表。看不见妖怪的千治被浮在空中的手表吓了一跳，呆呆地想着什么时候手表有了悬空的功能。景太用妖怪手表调查悬空的手表后发现了**カリパックン**。原来这是一只借了别人东西就不会归还的妖怪，因此只有向其追讨才能拿回手表。

追赶カリパックン，追上并点A键与カリパックン对话可触发剧情。

被逼到绝路的**カリパックン**只好显出原形，将其击败后私语者冲上前去抢回了手表，但**カリパックン**还是狡辩说它只是稍微借用一下而已。私语者则说既然你只是想借东西为何要逃走呢。被说得哑口无言的**カリパックン**嚷嚷着“真是太无聊了，我要回去”就消失了。

地缚猫看着私语者手中亮闪闪的手表说“我也想要玩手表！借给我！借给我！”私语者看着地缚猫的爪子说：“你的爪子那么尖，碰了手表可是会留下痕迹的哦。”地缚猫生气地说：“没关系！我只是稍微摸一下！”，说完继续抢夺私语者手中的手表。就在两人争执不下之时，私语者手一滑，手表掉入了身后的地下水道中。而一旁的千治则因为惹怒了小猫，只得丢下一句：“之后的事就拜托你了，景太！”就逃之夭夭了。为了找到手表，景太一行人只得进入地下水道中。

进入地下水道后一路下行，景太和私语者都发现自己居然汗流不止，看来这一切又是妖怪干的好事。景太启动了妖怪手表，在道路尽头发现了“**あせっか**鬼”。景太上前询问他有没有看到手表，“**あせっか**鬼”举起肥硕并汗湿的手臂说，你指的是这个吗？私语者正想感谢它捡到了手表，结果“**あせっか**鬼”压根就没想交还它。不得已景太只能通过一决胜负来夺回手表了。



战胜“あせっか鬼”后可与其成为朋友，并夺回手表。

拿回手表后景太陷入了一阵低落，因为被“**あせっか**鬼”戴过的手表有着一股黏黏的手感……将手表还给千治后，千治说有一件事自己无法理解，如果说乌鸦抢走手表是因为乌鸦会被亮闪闪的东西吸引，手表漂浮



在水上不会沉是手表有着为保护数据而做的悬浮设计，但他实在搞不懂为何手表会漂浮在空中，莫非这是手表还没公布的新功能？景太心直口快地说这可能只是妖怪的伎俩啦。千治看着景太说："妖怪？世上怎么可能有那种东西啦！这只是民间传承的想象中的生物而已。"知晓真相的景太想着如果千治也能看到妖怪的话，那么解释起来应该就不会这么费力了。私语者到千治身边对景太说："那没办法，能看到妖怪的只有带着妖怪手表的人。因此就算我再怎么展示自己洁白无瑕，光彩照人的身体，这些家伙也看不见我！"刚说完，周围的乌鸦就被白得发亮的私语者所吸引，于是私语者就这样被一群乌鸦叼走了……

奇怪的学校（おかしな学校）

在家里翻箱倒柜的景太发现怎么也找不到暑假作业的教材，这才想起来一定是把它们都忘在学校了。私语者惊讶地说："难道从放假开始到现在你都将作业忘在了教室里么？这还真是让人不敢相信啊……"景太岔开话题说现在只能赶快去学校取作业了！于是一行人向着学校出发。

与书桌上的地缚猫对话可获得"不可思议镜头(ふしぎなレンズ)"的程序(アプリ)。进入学校后先来到一楼最右侧的职员室，与老师对话可获得进入教室的钥匙，然后上二楼，进入5年2组的教室，调查有红色叹号提示图标的桌子可触发剧情。



来到教室的景太找到了作业，但此时妖怪雷达发出了很强烈的反应，启动妖怪手表后教室后方掉下了**バク**。私语者发现**バク**的样子很奇怪，原来**バク**的肚子饿了，发现周围有人类的**バク**突然来了精神，向景太发动了眠烟攻击，机智的地缚猫将私语者当作了盾牌，私语者立刻陷入了沉睡。继续发动攻击的**バク**将景太和地缚猫卷入了战斗中。

击败バク，剧情事件后可成为朋友。

击败**バク**后，**バク**说由于太久没有吞噬人类的梦境，它的肚子已经饿到极限了，结果地缚猫和景太不约而同地指着地上的私语者对**バク**说这家伙的梦应该可以吃。

梦被吃掉后，私语者也醒来了。众人询问为何**バク**在学校中，原来**バク**是想来吃小孩子们新鲜的梦境，结果碰上了暑假所以一个梦都没吃到，因此才被饿成了这个样子。

与**バク**成为朋友后，景太觉得时间不早了，于是众人向家里走去。出教学楼后天空下起了雨，正在说话的私语者发现四周突然变得暗了起来，景太和地缚猫抬头一看，被上方恐怖的景象吓得转身就跑。

入睡前，私语者对景太说今天在学校目击的那个可怕的影子可能是妖怪搞的鬼，为了能与这样强力的妖怪作战必须提升自身妖怪的战斗力，与更多更强的妖怪成为朋友。可是等级越高的妖怪越擅长隐藏自己，因此必须提升妖怪手表的性能。而这就要靠钟表调子堂(时计の**チョ－シ**堂)了，于是两人决定明天去那里看看。

夜间**バク**嗅着景太甜美的梦境，做出了一副略有所思的神色……

第二天一大早两人来到了团团坂道，在团团坂道门口两人被一位名叫御用田的人叫住了，他任命有妖怪手表的景太为妖怪搜查官，令其逮捕通缉中的妖怪。并告诉景太只要抓获了通缉妖怪就可以获得奖励。

解锁"指名手配"的程序。

正打算进入钟表调子堂，结果发现门上贴着一张纸条，上面写着"现在外出中"。路过的大妈询问景太是不是有事要找店主，景太点了点头。大妈说钟表调子堂的店主去找漂泊荘（**さすらい**荘）的房东去了，于是众人立即赶往漂泊荘。结果房东告诉景太钟表调子堂的店主刚刚已经离开这里去了葫芦池博物馆。景太发现房东回应了私语者的话，惊讶地问房东莫非看得见妖怪。房东说当然了，他的公寓就是专门租给妖怪住的。说完房东还将"朋友之书（**ともだちブック**）"的程序交给了景太。

与房东再次对话可以开启本作的擦肩通信。来到葫芦池博物馆的二楼，可在左侧的展览室中找到店主。

看展览看得津津有味的店主告诉景太这座樱花新镇以前的名字就是樱町。而这些展览上的物品都是以前见证过樱町历史的宝贵文物。闲聊一阵后景太向店主表明了来意，店主让景太过一会儿来店里。

下到博物馆一楼，景太被一位名叫大门教授的人拦住，她让景太去资料保管室，说有重要的事要拜托景太。

进入楼梯右侧的房间。

进入资料保管室后，大门教授告诉景太她在做"反复无常门（**きまぐれゲ－ト**）"的研究，希望景太能协助她。并说反复无常门存在于世界各地，景太惊讶地说自己一次也没看到过，大门教授笑着说是要有妖怪手表才能看到这扇门。而房门连结的是一个神秘的空间。她让景太进入其中取出一件名为"门玉（**ゲ－トボ－ル**）"的物品。

来到博物馆正面入口右侧的墙壁处，用妖怪手表调查墙壁会出现反复无常门，进入后与房间中的两只妖怪战斗并取得两场胜利，退出战斗后调查地上出现的宝玉就可走出房间。来到博物馆正对的舞台（ステ－ジ）前，与榴莲佐藤（ドリアン佐藤）对话可获得音乐程序以及音乐卡（ミュ－ジックカ－ド）。

完成任务后回到资料保管室将门玉交给大门教授，大门教授将门玉放入了身后的反复无常门，门上的数字从5变为了4，大门教授说当这个数字变为0时可能会发生什么奇特的现象，因此她任命景太为自己的助手，让景太帮忙收集门玉。

出博物馆后去樱花住宅街的公民馆（こうみんかん）。与公式叔叔(公式おじさん)对话接受委托。听取了公式おじさん的说明后可获得对战（たいせん）的程序。按X键进入菜单，选择对战程序，再选择"公式メダルセット"，将想要加入通信对战的妖怪进行登录，登录完成后再与公式叔叔对话。选择"それ试したい"可以进入战斗，战斗获胜后即可完成任务。并获得名为"奖牌交换（メダルこうかん）"的程序。

前往团团坂道的正天寺，与住持对话后去"秘密近道（ひみつの抜け道）"找到"かたのり小僧"，用"驮果子"与其成为朋友，"驮果子"可在团团坡的川岛商店（かわしま商店）中购得。与"かたのり小僧"成为朋友后回到正天寺，从住持那里得到"亲方ダンベル"即可完成任务。

完成了任务后，景太一行人来到钟表调子堂。店主说在强化妖怪手表前要拜托景太一件事，由于"**すご～い汉方**"卖断了货，而他在工作前不喝这个药的话就没有好的工作状态。因此为了帮店主买"**すご～い汉方**"，景太去到团团坡的一个叫冥心汉方的店。买到药后再次回到钟表调子堂，店主高兴地接过药，私语者说这下可以开始强化妖怪手表了吧。结果店主低沉地说还需要他们帮一个忙，他店中的一个重要道具"**ネジ回し**"找不到了，他自己也

忘了之前将其放在了哪里。可能在跑腿巷（**おつかい横丁**）的意外之喜店（**めっけもん**）中，但这家店只有晚上才会营业。可是景太又没办法晚上偷溜出门，这时一个声音说道："看来到了我出场的时候了呢。"说这句话的是**バク**，原来它可以吸收景太的困意并在景太晚上出门后假扮成他的样子，这样景太的父母就不会发现了。于是景太回到家中兴奋地等待着夜晚的到来。

回到家中，调查卧室里的床即可切换到晚上。进入樱町花朵路（フラワ－ロ－ド），从商店街的小路（商店街の细道）穿过即可来到意外之喜店的门前。与店主对话即可获得"匠のネジ回し"。出店后会遇到第一次鬼时间，按照游戏提示跑到出口即可。

将"**匠のネジ回し**"交给店主后，景太的妖怪手表被强化为了D等级。于是景太他们继续前往**さくら**第一小学校，一探白天校园中诡异阴影的究竟。

从教学楼右侧的职员室进入后，景太与私语者和地缚猫来到了一楼，此时突然出现了一枚巨大的扭蛋胶囊从走廊滚过，慌忙逃入教室后众人更加确定学校里一定发生了什么事，于是他们向着屋顶进发。

被胶囊抓住的话会被传送到教学楼外，在胶囊滚过后迅速向左侧跑，在楼梯右侧的空间中暂时躲避。然后在厕所门口等待胶囊滚过。进入教室，从教室穿过即可来到左侧的楼梯处，从楼梯上二楼，继续利用二楼的房间躲避走廊上的胶囊，进入某些房间会进入强制战斗，看准中间那只妖怪并跑向它即可进入战斗，然后离开教室。

从右侧的楼梯上三楼。进入三楼后利用右侧的教室躲避胶囊，从右侧一路前行，到达楼梯处后上行即可来到屋顶。在丘比（キュッビ－）处存档后进入屋顶即可进入第一场BOSS战。



第一个BOSS是一个会使用扭蛋进行攻击的骷髅妖怪，选择瞄准指令，对其心脏位置集中攻击，多释放必杀技就可以顺利将其击败。

战胜了屋顶的BOSS后，地缚猫开心地说这下可以回家了，景太却隐隐约约觉得他们好像忘记了什么重要的事，地缚猫说既然想不起的话那肯定就不是什么重要的事啦。景太说这样也对，于是两人开心地回家了。而在开战前就被BOSS卷入了扭蛋胶囊中的私语者则用力敲打着胶囊，凄凉地喊着："莫非你们把我忘了么！"而早已远去的地缚猫和景太早就听不到他的声音了……

剧情事件后解锁程序——破坏者（バスタ－ズ），利用它可以随时进入鬼时间并进行共斗。



第二天，景太被妈妈拜托去商店街买东西，在路上他听到了路边的两个高中生说最近蔬菜店的蔬菜、自行车等东西都会突然变得十分巨大。她们的话音刚落，道路前方就出现了巨大化的垃圾桶、自行车和温泉馒头，景太他们的头顶上也出现了一只巨大的紫色的猫。突然从猫的身体中蔓延出了一阵烟雾，景太的头也变大了。

景太被辟邪后恢复原状，巨猫对他说这个世界陷入了巨大的危机，因此需要能和妖怪成为朋友的人类的力量，并让景太尽快前往毛马本村。

去毛马本村吧！（ケマモト村へ行こう）

为了第二天去见在毛马本村的外婆，景太在家中收拾着行李。可是原本要作为礼物送给外婆的温泉馒头却不知道去了哪里，景太对私语者说不知道这是不是妖怪搞的鬼，地缚猫突然从杂物间里蹦出来，手中举着温泉馒头说景太你想太多了，赶快过来吃温泉馒头啊。三人正开心地吃着，突然私语者和景太反应过来，这不就是要送给外婆的温泉馒头嘛！在狠揍地缚猫一顿之后，景太不得已只能将事情告诉妈妈，并出门重新买一盒温泉馒头点心送给外婆（由于外婆喜欢本家口味，因此此处推荐买本家）。

与地缚猫对话可获得天气（おてんき）的程序。之后下到一楼与妈妈对话，可得到买温泉馒头的1000日元。去跑腿巷买完温泉馒头后回家。在回家的途中会遇到一位搭话的老婆婆，老婆婆想要去名为花つぼ的花店，但在途中迷了路，选择"案内する"将其带往花店（要注意景太不能走出老婆婆周围的黄色圆圈外），到达花店后可获得奖励。

买完点心回到家后，景太早早地睡下了。第二天一大早与父母告别后，景太踏上了独自前往毛马本村的旅程。

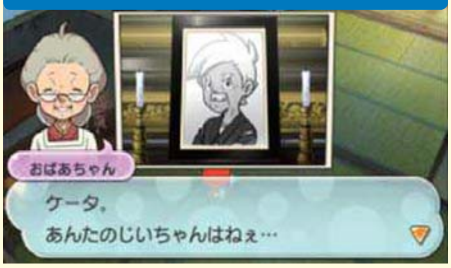
与妈妈对话后会获得1000元的交通费，进入樱中央车站，打开菜单点击"持有物品（もちもの）"，再切换到"重要物品（だいじなもの）"就可以看到出发前妈妈给的メモ，查看乘车路线。

在检票口处选择1日乘车券后购入，坐上"ナギサキ行き"的中央线，在"福の宫"站选择"はい"下车，然后坐上"ケマモト行き"的やまびこ线到ケマモト下车。在途中有时会遇到妖怪进入战斗，有时会有路人搭讪，从他们那里可以得到各种各样的道具。

从车站出来后调查车站前的巴士车站（バスてい），选择"バスを待つ"，巴士到来后选择"乘る 200円"即可来到毛马本村。

到达村子后，外婆早已在车站等着景太，跟着外婆与村子里的人打过招呼，并去了村中的商店后，一行人来到了外婆家中。

途中外婆停下时，要与外婆对话。从外婆处可获得"妖绿茶"。到达家中后，走到屋内最左侧调查有红色感叹图示的佛坛即可触发剧情。



一行人来到家中的佛坛前，景太将买到的温泉馒头供奉在外公的灵位前。外婆说外公年轻时头脑好，长得又帅，言语间流露出来的都是浓浓的爱意，虽然外公在很早以前就去世了，但听着外婆说着外公生前的事，景太一点也不觉得外公很陌生。闲聊了一会儿后外婆说今晚要给景太做大餐，景太决定趁晚饭前的时间先在村中四处转转。

来到村中的毛马坂，与田地中的少年对话，少年邀请主人公加入捉迷藏的游戏。玩家需要在2分钟内找到6个人。完成后去场景左侧的一德寺，与住持对话后去入山商店购入竹笋（たけのこ），然后再次与住持对话即可完成委托。

前往场景最上方的"萤火虫小路（ホタルの小道）"会遇到野河童，接受任务后沿着河川下行，在有妖气反应的地方用妖怪手表调查会发现モレゾウ，将其击败后再与野河童对话可获得钓鱼竿（钓りざお），之后使用钓鱼竿钓得三条フナ，再向野河童汇报即可完成任务。

突然从远处的深山中传来了隐隐约约的求救声，三人决定进入木内山（**キウチ**山）寻找声音的来源。

Tips 在樱中央站和福の宫站之间坐快速列车会节省较多时间。

进入木内山后爬上丘比右侧悬崖上的藤蔓，一路左行来到左侧的平台上会遇到云外镜（うんがい镜）。与其对话触发剧情事件后可解锁云外镜功能。

与发出求救的云外镜对话后得知它原本是想爬上山顶，结果路痴的它在山间迷了路，于是景太他们决定将云外镜搬回山下。来到山下后，充满感激之情的云外镜与景太成为了朋友。听云外镜说山上的风景十分美丽，于是景太、私语者和地缚猫也决定去山顶上看看。

刚爬上山顶目睹了壮丽景观的三人发现天空中突然飘起了雨，但这并没有打击大家的兴致，地缚猫和景太还相互追逐了起来。突然悬崖边出现了一个神秘的身影，它在景太他们的头上撑起了屏障。景太用妖怪手表发现了**から傘お化け**，**から傘お化け**说很开心能看见在雨中玩耍的小孩，所以专门为他们架起了挡雨的屏障。私语者惊讶地对景太说这可是古时候起就很有名的妖怪，如果要用人来举例的话就是明星中的巨星。看着恭敬地与自己客套的私语者，**から傘お化け**反而感到不好意思。景太问**から傘お化け**要不要和他们一起玩，**から傘お化け**开心地说他正有此意。正说着雨就停了，**から傘お化け**突然说它必须回去了，并瞬间就消失得无影无踪。对**から傘お化け**的突然消失不知如何是好的景太、私语者和地缚猫也只得返回外婆家。

吃完了外婆准备的丰盛晚餐，景太稍作休息就泡起了澡，并早早地进入了梦乡。半夜，地缚猫突然叫醒了景太，说自己想要去厕所，但又不敢一个人去，并且憋了很久的它已经快要尿出来了。于是景太急急忙忙带着地缚猫去了外面，地缚猫正在上厕所的时候，景太和私语者又听到了求救声，他们急忙向着声音传来的方向跑去。上完厕所出来的地缚猫一看两人都不见了，生气得大叫：“不是说好了要在厕所外面等我嘛！真是太过分了！”

发出求救声的是一只名叫**キズナメコ**的妖怪，它在景太外婆家门前被一群妖怪围住了，并被要求为这些妖怪治疗伤口。私语者冲上前去挡在了**キズナメコ**的前面，并质问这些妖怪为何要恃强凌弱。领头的**リ－夫人**生气地问私语者是何方神圣，竟敢多管闲事。私语者用帅气的表情说他只是一个路过的妖怪执事，决不允许别人欺负弱小，并指着景太说那就是他的主人。这让一直作无辜路人围观状的景太卷入了混战中。

将**リ－夫人**一行击败后，**キズナメコ**欣然地与景太成为了朋友。景太好奇地问私语者刚才**リ－夫人**他们说的元祖和本家是怎么回事。结果私语者正在滔滔不绝地解释时，景太早已进入了梦乡……

第二天，景太发现之前供奉在佛坛前的温泉馒头变得十分巨大，外婆也说近来村中经常会出现莫名其妙巨大化的南瓜和邮箱等物品。少根筋的地缚猫一看见巨大的温泉馒头就兴奋地扑了上去，说吃下这么大的温泉馒头是它一直以来的梦想，结果温泉馒头突然自己飞出了屋去，并进入了院子中的仓库。

众人急忙追上前去，突然仓库中传来一个声音：“这六十年来我一直在等待着拥有妖怪手表的人……”地缚猫一边大叫着：“快把温泉馒头还给我！”一边跳入了仓库中。结果张有结界的仓库一下子就把地缚猫弹飞了出去。



景太用妖怪手表调查仓库门口后发现，仓库中盘踞着一只巨大的猫妖。众人协力将其从仓库里拽了出来，而想要见识景太一行人实力的巨猫则强行将景太他们卷入了战斗。

将巨猫击败后，私语者发现了它身上有一个栓状物体，地缚猫拔下栓后，泄了气的巨猫变成了浮游猫（**フユニャン**）。浮游猫说为了帮助他的某个朋友，它一直在寻找像景太这样的人，不知不觉就找了60多年。景太惊讶地问：“莫非你是为了见我才对温泉馒头施法，然后让它带我来这里的么？”浮游猫摇摇头说：“我只是想吃温泉馒头而已，而且我变大后也需要吃巨大形状的食物。”一脸汗颜的景太追问浮游猫口中所说的那位需要帮助的朋友是谁。没想到浮游猫看着景太不紧不慢地说：“先等我把温泉馒头吃完再说吧。”

穿越回60年前（60年前にマキモドセ）

吃完温泉馒头的浮游猫告诉景太，他所说的朋友就是景太的外公——天野庆藏。

“但我的外公早就去世了啊。”景太不解地问。浮游猫说：“所以你需要和我一起回到60年前。”说着它拿出了回溯石（**マキモド**石），并说使用它就可以逆转时间，于是众人就这样穿越回了60年前。

60年前的毛马本村看上去和现代的别无二致，大家都怀疑是不是穿越没有成功。浮游猫说只要找到了庆藏就会知道，于是众人先回外婆家寻找庆藏，却发现屋中空无一人，浮游猫想了想说可能庆藏去了秘密基地。

秘密基地在深山中，众人正要前往，却在门口看到了一个举止奇怪的人。浮游猫说这人被妖怪附身了，浮游猫刚说完，附身于人的妖怪从人类的身体中脱离了出来，景太急忙用妖怪手表搜索，却没有发现那妖怪的身影。浮游猫说那是怪魔，比起普通的妖怪更为邪恶。刚一说完那只妖怪就附身在了私语者的身上，突然从树林中跳出了一个身影，将私语者击倒在地，他连续发动攻击将私语者体内的怪魔打了出去。救了私语者后此人立刻就消失了，众人继续赶往秘密基地。

来到秘密基地后，景太惊讶地发现原来刚刚救了私语者的就是他的外公庆藏，庆藏生气地责问浮游猫为何要将景太他们带来秘密基地，浮游猫告诉他景太是他的孙子。庆藏听后惊讶地问浮游猫莫不是使用了怪魔的石头。浮游猫点点头说：“是的，我从60年后将他们带来此地，想要让他们帮助你。”庆藏却毫不领情地说：“谁需要帮助！我一个人就可以与怪魔战斗，我不需要朋友！”说完就向门外走去。

景太看着庆藏的背影说：“浮游猫也不是你的朋友么？”“……不是，我还有事，先走了。我回来时你们最好都给我滚出去。”庆藏说完就急冲冲地走出门去。赶紧追出去的景太却已找不到庆藏的身影，私语者看着失落的景太说：“既然如此就让我们回到秘密基地好好调查一番吧，说不定能发现什么线索。”

调查秘密基地左侧中间发亮的物体。



在秘密基地中景太惊讶地发现了妖怪手表的设计图，浮游猫说这本书记载着庆藏的许多关于发明的点子，而最初制作出妖怪手表的人就是庆藏，他制作的妖怪手表还能和怪魔作战。并且这个设计稿已经成形了，只要在钟表超视堂（时计の超视堂，跟多年后的调子堂读音相同）、大森神社（おおもり神社）和樱町铁工所这三个地方收集了零件就可以进行制作，于是景太决定立即前往樱町收集零件。

从村子门口的右侧可直接来到毛马本车站。

众人好不容易走到车站前，景太抱怨这个时代的交通居然这么不便利，如果用之前的石头瞬移到这里说不定更快。结果浮游猫说那个石头只能用来穿越，没有瞬移功能，而且那石头已经是最后一个了。景太、私语者和地缚猫慌了起来，说如果没有石头我们怎么返回现代。浮游猫说这里有能掌控时间的妖怪，到时它自会送你们回到现代。而且那个妖怪现在应该就在这车站附近。

在正对车站入口的左侧可找到妖怪——云外三面镜（うんがい三面镜），与其对话可成为朋友。

与云外三面镜成为朋友后，众人进入车站前往樱町。下车后一行人先来到了离车站较近的樱町铁工所。在工厂门口与回忆屋的店主对话后景太得到了“不可思议的导航玉（ふしぎなビ－玉）”。进入工厂，景太发现妖怪手表根本什么都搜索不出来，于是景太拿出了导航玉，眼前出现了**えんらえんら·怪**，原来工厂里的人样子怪怪的都是因为她这个烟雾系妖怪的法力。

这里要调查所有会动的物品：调查工厂入口右侧自己动起来的机器，えんらえんら·怪会现形；调查工厂右侧房间中间的广告牌；调查左侧房间左上方的地藏菩萨；调查中间房间最上方平台上的雕塑后会强制进入战斗，打败えんらえんら·怪会触发剧情。

将**えんらえんら·怪**击败后，众人发现原来**えんらえんら**是被怪魔附身了才变成了这个样子。此时工厂中突然出现了一个神秘的身影，这个被称为大**ガマ**的妖怪是本家的首员大将，他代**えんらえんら**向众人赔了个不是就离开了。而这个能探测出怪魔的导航玉就是制作妖怪手表的重要零件，于是大家向着下一个目的地赶去。

来到大森的神社前，景太用妖怪手表在正对神社右侧的石狮子旁发现了**コマじろう**，**コマじろう**看着众人觉得有种很熟悉的感觉，就说可能是之前哥哥写来的信上提到了景太他们，结果**コマじろう**怎么也找不到信，说是可能掉在**お稲荷さん**那里，于是众人决定去花道商店街为**コマじろう**找信。

去花道商店街找到お稲荷さん会得到信，返回时顺路经过超视堂，与店主对话。店主让景太帮他找来辣椒（トウガラシ），这种辣椒在现代的樱花中央市的カレ－屋中有。先将信交给コマじろう可得到“超级厉害铃（もんげ～铃）”。然后返回车站坐火车回到毛马本村，使用云外三面镜回到现代，坐电车回到樱花中央市，去カレ－屋与店员对话可得到辣椒“ヤバネロ”。返回过去将其交给超视堂的店主，会得到“精空手表（セイコ－ン时计）”。

收集完妖怪手表的零件后景太他们和浮游猫一起回到了秘密基地，庆藏一看见他们就十分生气，正要赶他们出去时，庆藏被景太手中的**ヤバネロ**辣椒吸引了注意，觉得可以用这个为自己的武器增加威力。浮游猫对庆藏说景太帮他找来了制作妖怪手表的零件，景太就像勇气假面（**ガッツ**假面）身边的助手少年比特（**ビ－ト**）一样能干，所以景太和庆藏是命中注定的搭档。听了这句话后庆藏让景太把所有的零件交出来，决定将妖怪手表制作完成。景太听后开心地跑上前去说：“谢谢你，外公！”而害羞的庆藏则生气地说不要叫我外公要叫我庆藏！一旁的浮游猫他们被情感表达上十分笨拙的庆藏逗得哈哈大笑起来。

妖怪手表·零式（妖怪ウォッチ·零式）

看着正在制作妖怪手表的庆藏，私语者激动地说能目睹妖怪手表的诞生真是像做梦一样。庆藏拿着制作完成的妖怪手表自豪地展示给众人，说这是妖怪手表·零式，也就是妖怪手表的试验版本，使用它妖怪们就可以使出强力的G必杀技了。

解锁“召唤”程序。

浮游猫询问庆藏为何不自己使用妖怪手表·零式，结果庆藏说他一个人战斗就好，反正也没有可以依靠的同伴，说完这句话后庆藏就夺门而出。浮游猫听后低落地说能和庆藏你战斗的同伴其实有很多啊……说完，浮游猫也追了出去。

景太追着两人来到河边，只看到浮游猫一个人站在桥上，失落的浮游猫告诉景太他们，其实想要与庆藏成为朋友的妖怪有很多，说完就从身上掏出了一堆牛奶瓶纸盖，上面写着许多妖怪的名字，原来这都是庆藏曾经帮助过的妖怪。私语者发现上面还有河童的名字，浮游猫说河童是庆藏第一个帮助的妖怪。地缚猫说那就让这些妖怪一起来说服庆藏吧，私语者也赞成这个主意，并注意到牛奶瓶盖上还写着与河童相遇的地点。于是大家决定先去瀑布边找河童商量对策。



来到瀑布边众人发现了一座河童的石像，浮游猫告诉景太他们，河童其实在怪魔袭击村子的那天已经被名为金（**キン**）和银（**ギン**）的两只妖怪施咒变成了石头。而且被变成石头的不止是河童，恐怕所有想要与庆藏成为朋友的妖怪都已经被施咒了。此时私语者突然拿出了名为“石化消解（**セキカトケ－ル**）”的药，说这能将被石化的妖怪都复原。结果对河童使用了药剂后河童并没有复原，浮游猫说可能是咒语的力量太强了，之前他与庆藏为了救这些被石化的妖怪也使用了各种各样的方法，最终却都没能成功，庆藏还向已经变成了石头的河童和**から傘お化け**他们道了歉。一听到**から傘お化け**的名字，私语者和景太都来了精神，私语者告诉浮游猫他们在现代遇到过**から傘お化け**。浮游猫想了想说莫非60年后这些法力就变得越来越弱了？“那我们就回到现代，用石化消解药将它们恢复原状吧！”私语者说道。景太和地缚猫也表示赞同，于是浮游猫将写着妖怪名字的牛奶瓶盖交给了景太。

回到现代，来到毛马本村的正面岩就会看到から傘お化け，与其对话后から傘お化け会消失，根据任务导航来到翡翠溪谷（かわせみ溪谷）可找到被石化的から傘お化け，触发剧情后から傘お化け就能恢复原状。

利用场景入口处的云外镜传送到外婆家，在房间左侧会看到ざしきわらし，触发剧情后ざしきわらし会恢复原状，然后ざしきわらし让景太他们帮忙找一件宝物，对话完毕后，前往外婆家外面调查用来烧洗澡水的锅炉的烟囱（エントツ），获得ガッツ假面メンコ，将其交给ざしきわらし即可完成任务。

沿着萤火虫的小路来到瀑布边，为河童解除石化状态后会进入强制战斗，战胜河童即可完成任务。

前往一德寺，寺中的一个老人告诉景太，くだん的石像已经被搬去了樱花新镇的一座名叫EXツリ－的高塔。坐上巴士到毛马本车站，坐电车向右行，在さくらぎ站下车可来到EXツリ－，进入EXツリ－里面与电梯前的工作人员对话，然后用妖怪手表调查正对电梯右侧的售票处可发现妖怪ホリュウ，打败ホリュウ后与工作人员对话即可乘坐电梯来到高塔的展望台，在展望台上可看到くだん，为其解除石化状态后即可完成任务。利用门口的云外镜回到外婆家休息。

第二天一大早来到分校，进入分校后在厕所里用妖怪手表调查会发现花子。为了获知にんぎょ的消息必须陪着花子玩游戏，在1分钟内找到5只妖怪，注意不要漏掉教学楼后方右侧的花子。玩完捉迷藏后花子告诉景太にんぎょ的石像被送去了那歧崎村（ナギサキ村）东边海边的洞穴中。

由于进入洞穴需要先将妖怪手表升级到C等级，因此玩家在到达那歧崎村开启了村中的云外镜后，可以回钟表调子堂升级手表。在竹林のおんぼろ屋敷打败カブトさ





ん、わらえ姊和おにぎり侍这三只妖怪后向钟表调子堂的店主汇报即可。

升级完手表后回到那歧崎村进入洞窟，进入后私语者提示景太使用妖怪手表进行搜索，搜索木桥右侧的石头会发现谜之告示牌。谜底是ワカメくん，输入后必须在光 环中放入ワカメくん，所以如果还未与其成为朋友的话就多利用洞中出现的ワカメくん，向其投掷最喜欢的拉面类食物就可迅速成为朋友（在此最好也顺便与コンブさん和メカブちゃん成为朋友），召唤出ワカメくん后与其对话周围的水位会下降。

走地图的左下方，继续用妖怪手表调查会发现谜之告示牌，谜底是こんぶさん，召唤出它后水面可上升。

继续前行，来到地图的左上方，用妖怪手表发现谜之告示牌，输入谜底メカブちゃん，然后将其召唤出来，水面会再次下降。

顺着导航前行可找到にんぎょ的石像，调查石像时会出现大后悔船长，这也是本作的第二次 BOSS 战。BOSS 会自行变换玩家战斗阵型，除此之外就没有什么威胁之处了。多释放必杀，并每隔两个妖怪安排一名回复型妖怪，打起来就十分轻松。

战胜 BOSS 后，私语者将にんぎょ也恢复了原状，にんぎょ听说情况后欣然加入队伍。

将被石化的妖怪们都恢复原样后，景太一行人回到秘密基地，而在秘密基地前练习的庆藏感到了自己的极限，想起了以前的一个朋友，以前他的这个朋友被周围人欺负时，懦弱的庆藏不敢上前帮忙，因此被朋友责怪说这根本就不是朋友，那个人甚至说出了他没有庆藏这样的朋友的话。就连现在回想起来庆藏也觉得自己确实没有资格拥有朋友，直到遇到了勇气假面，庆藏开始决意成为能用全力保护朋友的男子汉。

回到秘密基地的景太他们告诉了浮游猫那些被石化的妖怪都恢复正常的事，突然金和银现身了。浮游猫指着金和银告诉景太他们，这两人就是将那些妖怪石化的罪魁祸首。

此战一共有金和银两个对手，玩家可以使用妖怪的必杀技进行集体攻击，同时削减两个 BOSS 的血量，也可以先集中精力消灭一个 BOSS，然后等剩下的那个 BOSS 手上出现道具时就及时使用集中攻击将其打掉。之后只要注意兼顾回复就能顺利将其击败。

将金和银打倒后，没想到这两只妖怪瞬间又恢复了原状。金和银渐渐向景太他们逼近，这时庆藏突然出现向金和银发动了攻击，没想到被银轻易地挡开了。金和银决定先处理庆藏，此时从石化状态中复原的妖怪们都出现了，浮游猫也加入进来用法术将金和银定住，庆藏从空中一跃而下消灭了金和银。

已经认同景太为同伴的庆藏与景太商量起了强化特训，并开心地一边哼着勇气假面的主题曲，一边摆出勇气假面的经典造型，这让景太不知该作何反应。庆藏看着景太呆滞的样子生气地说以后只要他哼了主题曲，就要一起大喊“勇气！”摆出这样的造型，并说今天不练好摆造型就不让景太回家，而这就是特训的内容。

而另一边金和银正向头目汇报着那些消失的妖怪已经重返人间了。“那么就将他们再次消灭好了”坐在宝座上的头目冷冷地下达了命令。

台风来了（台风がやってきた）

看着电视上播放台风登陆的消息，景太兴奋地庆祝来。接着电视上又报道了樱花新镇的海边近来出现了晴天与雨天短时间切换的奇异天气。妈妈听后让景太外出时小心天气的突变。

在景太的房间中私语者和地缚猫一起跟随ブリ－队长做着有氧体操。吵闹的声音让躺在床上看漫画的景太大为恼火，地缚猫反而劝景太来和他们一起做运动，还说躺在床上一直看漫画是很不健康的。景太生气地说：“首先按常理来说猫应该是整天安静地睡觉才对，而且猫就是吃闲饭的宠物而已。”这句话让地缚猫受到了巨大的打击。景太还强势地对地缚猫说我才是你的饲主。地缚猫也生气地说：“我既不是吃闲饭的也不是宠物！”景太轻蔑地看着地缚猫说：“那你说你是什么。”私语者补刀地说了一句：“他是地缚灵中的猫啊，还是只被饲主说过‘逊毙了’的猫。”被私语者这番话勾起了伤心回忆的地缚猫哭着在地上打起滚来。私语者看着地缚猫伤心欲绝的样子指责景太刚刚说的话都太过分了，景太也责怪私语者让地缚猫想起了悲惨的往事。

“总之，猫就要有猫安静的样子”景太生气地对地缚猫说。在地上打滚的地缚猫爬起来也气愤地对景太说：“我不允许任何人这样说我，而且你听过这样一句话吗！狗是黏人的，猫是恋家的。猫从不会过分亲近和顺从人类！”说完地缚猫就离家出走了。

与私语者对话，接受寻找地缚猫的关键任务，接受任务后再与私语者对话一次。出家门后，往地图下方有紫色头像的地方走，与コマ对话会得知地缚猫向面包屋（パン屋）的方向跑去了。来到面包屋门口与ツチノコ对话后，去场景左上方的河边，与じんめん犬对话，它告诉景太地缚猫在河川敷。

一来到河川敷就看见开心地与女高中生在一起的地缚猫，地缚猫正打算寄住到她们其中一人的家中。私语者担心地看着这一切的景太会受到打击，没想到景太不仅没有失落反而还很开心，并说今后总算不需要费力准备那么多巧克力棒，也没人打扰他看漫画了。突然景太像想起了什么似的，说还是有一点不好。私语者正有点感动，结果景太说那个养地缚猫的人太可怜了。这让私语者彻底地无语了。

这时天空中出现了金和银，银看着景太他们，对金说：“这群人应该算不上敌人吧，为何头目她要如此在意呢？”金说这不是我们应该关心的事，只要履行了头目的命令就好。于是金和银布阵施法让地缚猫瞬间消失了。

落入未知空间的地缚猫恢复成了普通猫的样子，并身处在以前的饲主——惠美的家中。冷静下来的地缚猫决定先找到惠美。下楼后地缚猫发现惠美正在被她妈妈训斥，原来老是贪玩的她最近成绩不断下降，而惠美辩解自己是因为考试那天肚子太痛了才考出了这样的分数。被妖怪附身的妈妈则毫不客气地说：“我可不记得我养出了像你这样爱撒谎的孩子。”听到这句话后惠美气得跑出房间，而地缚猫想告诉惠美她妈妈已经被妖怪附身了，惠美却根本听不懂地缚猫在说什么。

惠美和地缚猫来到室外，看着天空的她心情好了大半，惠美向地缚猫倾述自己自从当了委员长后老是被大家拜托各种各样的工作，但却没有人倾听自己的烦恼，只有赤丸（地缚猫原本的名字）愿意听她说话。地缚猫走上前去安慰惠美，惠美抱起地缚猫说那以后我们要一直在一起哦。



下楼与惠美对话，选择“ニャン”。出门后两人度过了愉快的一天。

再次下楼与惠美对话，选择“ニャン”。

地缚猫和惠美来到十字路口，看见街对面的朋友后惠美开心地朝着街对面跑去，结果一辆被妖气环绕的车向着惠美撞了过来。地缚猫想起了自己当时的事，身手矫健的它会被卡车撞到就是因为那辆车被妖怪所控制。此时金和银出现了，他们对地缚猫说我们现在给你一次不做妖怪的机会，你好好考虑吧。地缚猫看着他们坚定地说："我绝对不会后悔！我很喜欢惠美！"说完后地缚猫撞开了惠美，自己被卡车碾了过去。

死后的地缚猫看着自己的身体被惠美抱在怀里，惠美说："莫非你是为了救我才被车撞死的吗？这样的你真是太逊了！"惠美一边责怪着地缚猫一边不停地流着眼泪。变为灵体的地缚猫看着这样的场景也泪流满面"太好了，原来惠美并不是因为讨厌我才说我逊啊……"

"谢谢你，赤丸……""恩，再见了惠美……"

回到了现实世界中的地缚猫看见了正在焦急寻找它的私语者和景太。私语者看着从天而降的地缚猫惊讶地说："你去哪儿了？我们还以为你升天了！""我刚刚经历了一件不思议的事……"地缚猫笑着说："不过我总算放心了！"

在天上看着这一切的金和银说："看来我们没能让这只猫妖离开这个少年啊，先暂且回去将这一切禀报头目吧。"

看见地缚猫平安出现后，景太对地缚猫说"刚刚对不起了，地缚猫。""我也想说对不起，从今以后我会尽量成为一只好猫的。你让我住在家里我还那么胡闹，真是太不好意思了。"地缚猫也抱歉地对景太说。景太开心地说："看来你懂事了嘛！走，我们一起回家吃巧克力棒吧。"听到这句话地缚猫的脸上闪过一丝不安："说起来……有件关于巧克力棒的事……"景太的脸上也闪过一丝不安："莫非你……把巧克力棒都……你这只贪吃的妖怪猫！""猫也是有自由饮食的权利的啊！我强烈主张这一权利！""诶……看来你们俩的关系也没什么改变呢。"目睹了整个事件的私语者只能一脸无奈。

去钟表调子堂与店主对话触发妖怪手表的升级任务，然后进入团团坂道的车站与工作人员对话，接着去さくらぎ站，与工作人员对话后再坐车前往福の宫，下车后与工作人员对话。前往樱花中央市的ビジネスガ－デン的七楼找爸爸。如果此时已到夜间，可以先去做升级任务：先去那歧崎港的里作业场（里の作业场）打败ミチクサメ、然后去海边洞穴（海边の洞穴）打败しょうブシ和のらりくらり，并顺便在这里与おもいだスッポン成为朋友。

在公司与爸爸对话，会得知他曾经去过小猪银行（こぶた银行）、自行车屋（自转车屋）和咀嚼汉堡店（モグモグバ－ガ－）这三个地方。去自行车屋可找到文件，将其交给爸爸后第二天爸爸会带景太去买自行车。

帮爸爸找回重要的文件并得到了自行车后，景太回到了家中，看着窗外的天色，感觉台风应该快登陆了。此时镜头转到了河川敷旁，妖怪晴男和雨女正在公然秀恩爱，晴男在风雨中深情地看着雨女说："哦，雨女，我的甜心。"雨女也红着脸看着晴男说："噢，我亲爱的晴男大人……""就算你是本家的人也没关系，我们要永远在一起。""嗯，就算你是元祖的妖怪我也不在乎，我将永远都跟随你。"两个人腻腻歪歪的行为招来了"台风の目"，看不惯情侣秀恩爱的"台风の目"决定给他们两点颜色看看。两人一旁的"さかさつ傘"看出情况不妙，立即跑去景太家求助。

"さかさつ傘"告诉景太这场台风就是台风の目搞的鬼，如果不阻止它的话这个小镇也会在台风中被卷走。于是景太一路跟着"さかさつ傘"来到了河川敷，亲眼看着"台风の目"将晴男和雨女卷走。



剧情后会自动进入 BOSS 战。先对准攻击 BOSS 手上的两个眼睛，将其都消灭后再集中攻击 BOSS 脸上的独眼，期间 BOSS 的攻击招式比较频繁且多为集体攻击，所以要特别注意回复，BOSS 施展单体攻击时很容易让角色被附身，玩家必须迅速驱散己方的附身状态。去河川敷前最好先在便利店存档并购入大回复量的道具。

打败台风の目后，原本狂风大作的天空恢复了平静，"さかさつ傘"也与景太成为了朋友。众人正在说话时，身旁突然传来"噢，我的甜心！"另一边也传来"晴男大人！"的深情呼唤。被雨女撞飞的私语者看着晴男和雨女腻歪的相逢场面眼珠子都快掉出来了。晴男深情地凝视着雨女说："你看这就是我们两人的爱所唤起的奇迹！我再也不要离开你了！永远都不会离开你了！""诶……看来这两个人已经完全沉浸在自己的世界中了啊……"无奈地看着这两人的"さかさつ傘"看来早就已经习惯了……

妖怪大合战

与小伙伴们玩耍过后景太和私语者向家里走去。突然浮游猫和云外三面镜出现了，浮游猫急着对景太说这次还需要借助一次景太的力量。景太惊讶地问到底出了什么事。"大合战开始了！总之你们快回到过去，我们在樱町的车站前集合。"说完后浮游猫和云外三面镜就消失了。

来到樱町后，景太忙上前询问浮游猫刚刚它说的大合战究竟是怎么回事。"元祖和本家你应该知道吧。"浮游猫说道："这就是妖怪世界的两大势力，之前我们不也见过本家的大将大ガマ么。虽然这两家的势力人数差不多，以前关系也不怎么好，但也从未出现过大的摩擦。但最近两家的情形都很奇怪。"说完浮游猫指了指街对面，景太一看四周尽是在吵架的妖怪。"是的，最近元祖和本家的关系急速恶化"浮游猫继续说道："这样下去全面战争……也就是大合战就会上演。""元祖和本家的大合战？我好像听说过这件事诶。"私语者一边说一边拿出了妖怪 Pad。浮游猫说他这六十年一直隐身在仓库中，所以没怎么听说过这件事，庆藏也觉得这件事很奇怪，因此一个人展开了调查，但现在大家都不知道究竟发生了什么事，因此需要景太他们的帮助。于是景太一行决定先询问街上的妖怪，掌握一些关于大合战的情报。

走向街上有提示标记的地方触发剧情，之后与キズナメコ对话。

询问了街边的**キズナメコ**后，一行人打听到近来元祖和本家确实要开战，开战的地点就在樱町对面的平釜平原。

从团团坡道正天寺的西面进入"彼岸山隧道（ひがん山トンネル）"就可以来到平釜平原。

一行人刚来到平釜平原，就看到了**えんらえんら**。**えんらえんら**问景太他们莫非也是来参加大合战的，景太点了点头。**えんらえんら**问景太究竟支持元祖和本家的哪一方？景太选择了与**えんらえんら**一样的本家（注：这里玩家可以自行选择），**えんらえんら**十分开心。



来到本家的本阵，景太他们见到了本家的大将大**ガマ**，景太询问元祖和本家开战的原因，大**ガマ**说："元祖的那些家伙气焰太过嚣张，他们太过守旧，根本不将眼光放在新事物上，而今天就是'那一天'的了断。""那一天的了断……是什么意思？"景太继续追问。这时战场上传来了开战的声音。**キュウビ**作为主战力也出发了。

突然**えんらえんら**冲进来报告说“守り镜”被敌人盯上了，而它正是本家防守的关键，现在的本家如果没有了“守り镜”的结界就会完全暴露在元祖众妖的面前。大**ガマ**转过头对景太说：“景太，对不住了，你能从元祖的妖怪他们那里保护好守り镜吗？”景太有点犹豫不决，而私语者则对景太说为了让元祖和本家好好坐下来谈谈，就只能尽快结束这场战争，**えんらえんら**也乞求景太能够帮助本家，于是景太只得冲入敌阵保护“守り镜”。

顺着导航来到场景上方，战胜百々目鬼后与大ガマ对话，触发剧情。

然后与本阵右侧的えんらえんら对话。对话完毕后在战场上找寻元祖的红色石头（选择元祖阵营的则需要找寻本家的蓝色石头），与石头前方的任意妖怪战斗，获胜后就可以将其变为本阵营颜色的石头，使己方防守结界逐渐扩大。清除完指定的结界后，私语者让景太立即前往元祖的本阵，结果景太达到本阵后发现还是无法进入，返回元祖本阵前与万尾狮子对话，战胜后来到地图左侧的山丘上，キュウビ会为景太打开前方的道路，继续前行战胜元祖守り镜前的ガマンモス，再调查“守り镜”就可以解开元祖一方的结界。前往元祖的本阵中与土蜘蛛对话，就会进入战斗。战胜土蜘蛛后即可触发剧情。



打败了土蜘蛛后，景太问他为何元祖要与本家开战，土蜘蛛说这就要追溯到数百年前妖怪还没有分为元祖和本家的时候。某日土蜘蛛和大**ガマ**去给**エンマ**大王送温泉馒头，他们为了温泉馒头的馅究竟是送红豆沙馅（**こしあん**）还是红豆粒馅（**つぶあん**）的事吵了起来，其他的妖怪也在听后加入了争执中，因此支持红豆粒馅的元祖和力挺红豆沙馅的本家就从那天开始了对立。景太惊讶地说这么大阵仗的战争原来就是因为这么无聊的事么！土蜘蛛说这才不是什么无聊的事，现在想起来都是气。“但我两种馅都喜欢！”景太说道：“我的父母之前也为温泉馒头的事打了起来，但其实这两种温泉馒头都很好吃啊，如果把两种温泉馒头都送给**エンマ**大王的话他一定会更开心的！”

“但还有一个大问题，”突然出现在众人身后的庆藏说道。他让所有的妖怪都集合起来，然后告诉了大家一个震惊的消息——在这场大合战里有邪恶的妖怪在捣乱，说完庆藏向一旁的**あかなめ**施展了攻击，其体内的怪魔被打了出来。“其他的怪魔也老老实实地现身吧！”庆藏对四周大声喊道。此时周围的妖怪纷纷变为了怪魔，金和银也随即出现了。

“你们居然还活着。”浮游猫有点不敢相信。

“太天真了，只要有头目的力量我们就可以无限次地复活。”银得意地说道。

“这就是‘附身于人类与妖怪，让所有人彼此仇恨，不久之后全世界就会毁灭’计划，只要是阻碍这个计划实施的人我都会让他消失。”**トキヲ・ウバウネ**奸笑着出现了众人面前。“你们好，我就是统率怪魔的最高领袖。”

喵达大师的试炼（マスターニャーダの试练）

トキヲ・ウバウネ看着景太等人说：“今天就是来和大家打打招呼而已，那么我就此告辞啦！”“不准跑！你让元祖和本家陷入了如此境地，我们不会放过你的！”说完土蜘蛛和大**ガマ**一跃而起，却被**トキヲ・ウバウネ**面前的厄怪一招挡开。“那么接下来就拜托厄怪啦，拜拜咯”说完这句话除厄怪之外的所有怪魔都消失了。

与厄怪陷入了苦战的土蜘蛛和大**ガマ**张开了结界让景太他们先走，众人逃出隧道后浮游猫提议去找最强的妖怪——喵达大师。但喵达大师毕竟是传说中的妖怪，行踪成谜，不过最近听说它有在樱町现身。于是大家兵分两路，庆藏和浮游猫去花道商店街，景太他们则决定先去车站前面看看。

景太来到车站前与晴男对话，当时正在对雨女展开猛烈追求的晴男以为景太是情敌，于是景太就这样被卷入了战斗。战胜晴男并获得了关于喵达大师外形的情报后，三人前往商店街与浮游猫他们会合。



没能在车站附近找到喵达大师的景太一行赶往商店街与庆藏他们会合，结果看见庆藏和浮游猫根本没有认真打听情报，而是在看勇气假面的节目，一问他们原来这两人连情报都没有打听到。私语者拿出妖怪Pad说根据我们的情报喵达大师留着胡须，穿着斗篷，正说着其他人发现他们中间出现了一个和描述一模一样的妖怪。放下妖怪Pad的私语者也被眼前的妖怪吓了一跳。众人向喵达大师解释了情况后，却发现喵达大师早已睡着了。性急的庆藏气得跑开了，此时喵达大师睁开了眼睛慢悠悠地说：“你们去毛马本村的木内山吧，你们追寻的答案就在那里。”说完便消失不见了。

前往毛马本村的木内山，在木内山入口处与喵达大师对话。

在木内山入口处，喵达大师告诉景太他们需要接受3个试炼，喵达大师让他们准备后就上山来。进入山中找到喵达大师后，喵达大师告诉景太第一个试炼是关于毅力的，而试炼的内容是捉迷藏。

与喵达大师对话，然后选“はい”，在1分钟之内找到喵达大师。开始捉迷藏后喵达大师的移动速度非常快，玩家可根据它的移动路线在路中间等它过来，然后加速跑与其对话即可。

继续上山接受第二个试炼，第二个试炼是爱的试炼，私语者一听是爱的试炼就猥琐地说：“大师，如果是像我这样的绅士来接受这样的试炼就还好，可景太还是个小孩子啊，会不会有点太早了？”喵达大师淡淡地说：“这个试炼是为了检验人的慈爱之心，以及对弱者的温柔之心。”

两分钟内，在村中找到五只幼猫。五只猫分别在门口、井边、场景右上方的树边、通往田地楼梯旁的小房子左侧、河边的楼梯旁。

为了进行第三个试炼，必须回到现代的钟表调子堂升级妖怪手表到A等级。

在钟表调子堂接受了升级任务后，去跑腿巷的影村医院（かげむら医院）打倒ヨミテング、さとりちゃん和ゴりだるま。

将妖怪手表升级后回到正面岩，上到山顶与“鬼食い”对话，喵达大师将它打醒后就会进入战斗。与鬼食い的战斗只要注意回复并多带几个复活用的汉方药就可以轻松通过。

通过了所有的试炼后景太他们才知道“鬼食い”其实是喵达大师的弟子，庆藏和浮游猫也赶来和大家会合。庆藏和喵达大师一起喊出了勇气假面的口号，原来他们两人都是勇气假面的粉丝。喵达大师将“渊力（**ホ－ス**，此处恶搞《星球大战》的原力）”交给了景太，并让景太他们赶紧前往平釜平原阻止厄怪的行径（途中路过一德寺时最好先存档一下）。

来到平原，众人看到土蜘蛛和大**ガマ**被厄怪修理的惨状，让景太十分动摇，突然空中传来喵达大师的声音——“快使用渊力！”性急的地缚猫听后抢过渊力正要使用，私语者也争夺起渊力，说这么重要的东西不要随便乱用啊，正说着地缚猫就在原地转起了圈，厄怪本以为可以轻松打败景太一行人，结果却因为转圈的地缚猫和私语者变得头晕起来。突然地缚猫松了



手，飞出去的私语者砸晕了厄怪，众人冲上前去与厄怪展开了战斗。

厄怪除了会吸血外没其他特别之处，多释放必杀将其击败即可。

将厄怪击败后，土蜘蛛和大ガマ握手言和，妖怪势力从此又合为一家。此时**トキヲ・ウバウネ**正在自己的老巢表彰自己手下的得力干将，回来禀报败绩的厄怪被生气的**トキヲ・ウバウネ**吸入结界，其他怪魔也一副幸灾乐祸的样子。**トキヲ・ウバウネ**看着四名怪魔部下，得意地宣布自己的计划正要刚刚开始。

夺回一切！（スベテをとりもどせ！）

消灭厄怪后喵达大师现身了，喵达大师告诉众人**トキヲ・ウバウネ**开始行动了，整个樱町都陷入了危机。庆藏询问是**トキヲ・ウバウネ**、金、银和厄怪再度袭击樱町了么？喵达大师说他倒没有感觉到厄怪的气息，反而有4个比厄怪更为强大的怪魔来到了樱町。而且如果不把他们打倒的话可能整个樱町就没有未来可言了。私语者笑着说怎么可能，未来的樱花新镇还一片平静祥和的样子。“但**トキヲ・ウバウネ**有着夺取时间的能力，也就是说它可以改变历史。”喵达大师刚说完，**キュウビ**就出现了。**キュウビ**说现在樱町天空中云的走向十分奇怪，**オロチ**也出现了，说樱町聚集了人数众多的怪魔大军，众人听后急忙向樱町赶去。

刚走出隧道，**トキヲ・ウバウネ**就出现了，**トキヲ・ウバウネ**对景太他们说就算你们现在来也晚了，樱町马上就是我的囊中之物了。原来现在樱町上空的云叫姥云（**ウバ云**），是由怪魔们融合而成的，一旦这些云布满了樱町的上空，樱町中所有的人类和妖怪都会被怪魔附身。说完后**トキヲ・ウバウネ**得意地看着景太他们说那么现在就让我带你们去看看由我制造的未来吧。

被卷入**トキヲ・ウバウネ**的结界后，景太他们被传送到了平行时空的樱花新镇，一个被怪魔缠身的大叔向景太他们走来，于是景太一行就被卷入了与怪魔的战斗中。战胜怪魔后，私语者确定这是被**トキヲ・ウバウネ**改变了历史的未来，担心父母的景太回到家中后发现父母也被怪魔附身了，于是三人决定回到过去阻止**トキヲ・ウバウネ**的阴谋。为了回到过去，景太追循着妖气来到了公民馆，他用妖怪手表在公民馆入口左侧的松树旁发现了谜之告示牌。

输入答案“うんがいさんめんきょう”即可召唤出云外三面镜。

利用公民馆前的云外三面镜，三人回到了过去。一来到过去的樱町，就看到庆藏和浮游猫在空地上，向庆藏他们说明了情况后，浮游猫说这些云都是在樱町的几处地点冒出浓烟后产生的，私语者说这些烟可能与天上的云有关。于是众人决定前往冒出浓烟的葫芦池、樱花小学和影村医院看看。

打败了守卫出云烟囱的三只妖怪后，私语者感觉到从樱町的南面传来了一股更为强烈的怪魔气息。众人来到铁工所前，发现原来这里还有一个出云烟囱，而守卫它的则是所有怪魔中最强的破魔。将破魔也击败后，最后一个出云烟囱也被土蜘蛛破坏掉了，可是天上的云并没有要消散的样子。

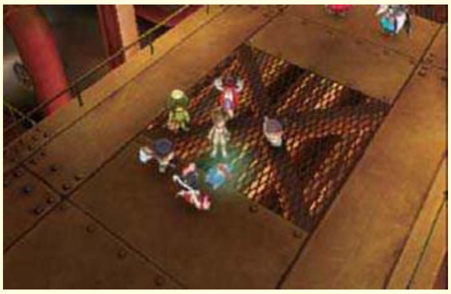
此时浮游猫突然出现，说知道了**トキヲ・ウバウネ**位于樱町最南面“三丁目の夕阳ヶ丘工厂”的老巢。

从工厂大门左侧的梯子可爬上圆形高台，向场景下方走，从管道上的梯子爬下，继续前行就可以来到工厂厂房正门，在门口存档后进入大门。

在进入**トキヲ・ウバウネ**的房间前，金和银拦住了景太一行人的去路，庆藏和浮游猫拖住了金和银，让景太他们继续前行，一进入前方的房间就看到了坐在宝座上的**トキヲ・ウバウネ**，他说就算没有那些出云烟囱，天上的姥云还是会渐渐布满天空，等自己的力量充足后就会让怪魔们一举附身樱町的所有人类和妖怪。“我们不会让你得逞的！”说完后景太和妖怪同伴们就冲向了**トキヲ・ウバウネ**。

第一次与**トキヲ・ウバウネ**作战只要把它的血打掉一半就可以结束战斗，因此只要注重回复并适时释放必杀技就不难达成。

没想到即将被打败的**トキヲ・ウバウネ**瞬间又回复了原状，**トキヲ・ウバウネ**也得意地说：“那是因为我是不死身，会逆转时间啊。”而在门外陷入苦战的庆藏和浮游猫也感觉到金和银并没有因为他们的攻击变弱，而是渐渐回复了原状，确实宛如时间在他们身上是倒流的一般。突然私语者想起了一件很重要的事，原来**トキヲ・ウバウネ**之所以能够逆转时间的关键就在于金和银和身上，正是因为他们逆转时间的力量**トキヲ・ウバウネ**才成为了不死身，因此必须先将他俩解决掉。



而浮游猫为了拾取不小心从身上掉落的写有妖怪名字的牛奶瓶盖，中了银的一击。受到触动的庆藏大声地呼唤在樱町的妖怪同伴：“我一定会将怪魔们都消灭，我一定会守护樱町，也会守护你们，因此希望你们能将力量借给我。请你们成为我的朋友。”此时浮游猫手边的牛奶瓶盖突然飞了起来，所有的妖怪将他们的力量都集中到了瓶盖上，一阵耀眼的白光后，庆藏的手上也多出了一块手表，而那些牛奶瓶盖则变成了妖怪奖章。庆藏用手表召唤出了同伴，与金和银再次展开了战斗。

此战固定使用浮游猫、河童、人鱼、くだん、から傘お化け和ざしきわらし。和之前与金银对战一样，玩家最好同时削减金和银的血量，如果一方先死的话另一方就会再度将其召唤出来，并回复大量的HP。此时就一定要使用集中攻击打掉妖怪手中的召唤石，阻止其将同伴复活。

第二次与**トキヲ・ウバウネ**作战最好保持妖怪的等级数在37以上，多准备一些复活用的汉方药为上。进入房间与**トキヲ・ウバウネ**对话，即可进入BOSS战。**トキヲ・ウバウネ**释放攻击的频率很快，并且会按照己方妖怪的等级召唤怪魔，因此玩家一开始可以尽量释放单体攻击，等**トキヲ・ウバウネ**召唤出怪魔后再集中释放集体攻击。战斗中要随时注意己方妖怪的体力，即使己方有妖怪无法战斗也不要被打乱节奏，以给场上的妖怪进行回复为先。等级越高的话就越容易轻松获胜，遇到障碍的话玩家可利用工厂外的怪魔先练练级，然后再度挑战。



打败**トキヲ・ウバウネ**后，本已倒地的她又从地上爬了起来，恼羞成怒的**トキヲ・ウバウネ**来到樱町车站，吸收了樱町居民的力量。景太一行人跑出工厂一看，樱町的天完全变黑了，看来要将樱町恢复原状还必须继续战斗。来到樱町车站前，景太他们看到了疯狂吸收能量的**トキヲ・ウバウネ**变为了**スベテ・ウバウネ**。“我绝对不会原谅你们的！”说着这话的**スベテ・ウバウネ**已经丧失了一切理智。“这是

Tips 在小猪银行扫描游戏附赠奖章上的QR码，就可以获得地缚猫的必杀技卷轴，使用后在“てもちのメダル”的选项中更换地缚猫的必杀技。

我们的台词，我们一定会阻止你的野心的！”庆藏也不甘示弱地说。“是啊！”景太也附和道：“我们会一起守护樱町的。”

进入战斗后スベテ·ウバウネ会不断夺取妖怪的妖力，先暂时不要急着放必杀，而是集中攻击スベテ·ウバウネ头部两端的“力龙”和“妖龙”，这样虽然不会让スベテ·ウバウネ失血，但将它们暂时击退后会夺回妖力，并有妖力提升等附加效果。玩家还可趁此机会立刻对スベテ·ウバウネ的头部实行集中攻击，但此时千万不要使用必杀。当スベテ·ウバウネ周围有蓝色火焰状物体时，可释放必杀技，特别是G必杀技，这时必杀技被夺取的几率较小。当スベテ·ウバウネ准备释放必杀技时，要尽可能用己方妖怪的必杀将其打断。后半段スベテ·ウバウネ会让妖怪手表失灵，玩家几乎无法为被附身的妖怪驱散或者使用道具，所以玩家需装备大量回复道具，并且最好每隔两名队员就配备一名回复型角色以应付这种情况。



スベテ·ウバウネ被消灭后，樱町的人们都恢复了原状，天也渐渐放晴起来。私语者得意地说：“太好了，这都是得益于我的活跃。”地缚猫鄙视地对私语者说：“你哪有派上什么用场。”争着争着两人就打了起来。

浮游猫和其他妖怪也来与大家会合，浮游猫对庆藏说：“今后也请你多多关照了。”“嗯！当然了，因为大家是朋友嘛！”庆藏挥了挥妖怪手表。景太看着眼前的一切，开心地笑了出来。

庆藏对景太说：“多亏了你，我懂得了朋友的重要，今后也会多交朋友的。不过被自己的孙子教会这个道理我还真是有点逊啊。”“没有啦，外公你很厉害的，”景太笑着说：“你比我所想的还重视朋友呢。”“景太你说得真好！”地缚猫开心地说。“对啊，我也很自豪我是景太的朋友呢！”私语者在一旁附和道。结果景太说：“我和私语者才不是朋友呢，你不是我的管家嘛！”

终于到了告别的时候了，景太对庆藏说：“谢谢你制作出了妖怪手表，让我每天都过得非常开心。”“这样啊，那我以后继续制作妖怪手表和妖怪奖章吧。”“好啊，就这么说定了。”庆藏哼起了勇气假面的主题曲，两人同时默契地摆出了勇气假面的造型。



在夕阳的余晖下，景太、私语者和地缚猫三人进入了云外三面镜，返回了现代。

通关后要素

通关后地图场景中会追加新的任务，在吆喝书店（どっこい书店）、冥心汉方药店、丛林猎人（ジャングルハンター）这三个商店中则会增加新的商品。除此之外，妖怪手表S等级、妖魔界和无限地狱（ムゲン地狱）等要素的解锁也让通关后的游戏乐趣得到了延续。

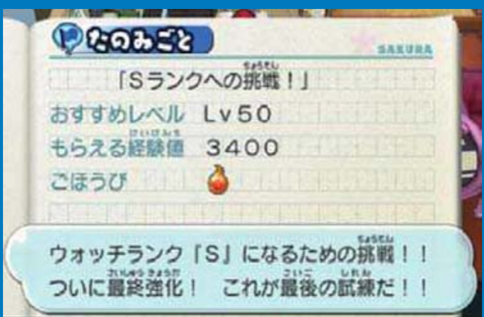
回忆屋



通关后来到樱花住宅街回忆屋曾出现的地方，会发现喵达大师放置的渊力。入手渊力后返回60年前毛马本村的木内山山顶会找到喵达大师，将渊力给喵达大师，并完成了喵达大师给出的所有试炼任务后，就会解锁回忆屋。

妖怪手表S等级

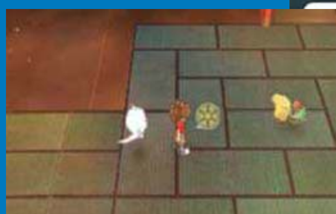
通关后去钟表调子堂接受S等级的升级任务，然后使用云外三面镜去樱町的超视堂，与超视堂的店主对话后去毛马本村的正面岩打败ふさふさん、在“棚田の跡地”打败えんらえんら，在樱町的“井戸通り”中打败“から伞魔人”。汇报任务后即可解锁手表的S等级。



无限地狱

去微风山丘场景最上方的藏岩(くらいわ)家中与藏岩社长对话，出来后会被藏岩夫人叫住并得到“小屋的钥匙（小屋のカギ）”，去团团坂道正天寺左侧路边，有一处栏杆坏掉的地方，从此处进入隧道一直前行会来到一座小屋前，用钥匙打开小屋就可以进入无限地狱。





妖魔界

将妖怪手表升至S等级后，在大森山神社前与**マオくん**对话，接受任务后就可以进入妖魔界。



Tips | 解锁妖魔界后调查神木前的柱子就可以在扭蛋机和通往妖魔界的电梯间切换。

相比起日版的1+2捆绑合集，中文版里把1代和2代拆开来卖算得上是奖杯控的福音。在PSP版里游戏本身有自带的奖杯系统，而本作的奖杯要求与PSP版的奖杯系统相同，所以本作的白金难度不大，但是小游戏的收集要素让白金之路变得有些漫长。本作的汉化质量甚好，连背景字都进行了汉化，喜欢玩文字冒险游戏的玩家们可千万别错过，接下来本文将会为各位读者们讲解本作奖杯有关收集要素以及角色事件选项等攻略要素。

文 秋沙雨　美编 NINA

超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园	Spike Chunsoft	文字冒险
PSV 超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园		中文版
2014年4月24日	本地1人	对应年龄：15岁以上
数字版售价为313港币		



中文游戏佳作指南

通关时间：30小时左右
白金时间：50小时以上

超級枪彈辯駁2

角色攻略



自由行动

在岛上生活部分中会插入自由行动的环节。该环节中玩家可以通过与其他角色的对话和送礼来增进亲密度，亲密度累积到一定值后，就会触发友好事件，并换取希望的碎片。与任意一人度过时间后，自由行动时间就会结束。当然如果在自己房间选择睡觉，就能跳过自由行动时间。在主线通关后开启的海岛模式里也可以进行自由行动与其他角色进行交流。下表为所有角色每个阶段的攻略选项以及他们最喜欢的礼物。

※需要注意的是CHAPTER 1若不与狛枝凪斗触发一次友好事件，从第三章开始虽然可以与他一起度过自由时间，也可以送礼，但是却再也无法增加狛枝的亲密度，无法获得希望的碎片。

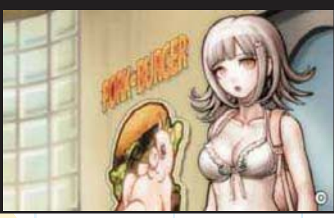
角色	友好事件次数	选项	亲密度技能	最喜欢礼物	备注
狛枝凪斗	1	–	摇头热舞	033.希望峰戒指、090.记忆笔记本、091.战刃小刀	CHAPTER 1不与其发生一次友好事件的话，CHAPETR 3开始将无法增进亲密度。CHAPETR 2、5无法与其共同度过
	2	绝对性的好东西			
	3	–			
	4	绝对性的力量			
	5	–			
十神白夜	1	–	圈套	009.巧克力碎片肉干、013.袋装果酱面包、017.椰子果肉、045.黑兔读本	1周目绝对无法取得该技能
	2	猪肉			
	3	速食餐厅			
	4	–			
	5	喜欢			
田中眼蛇梦	1	–	I・U・F	018.向日葵种子、031.驱邪耳环、056.小型缩退炉、108.天使的果实	–
	2	叙利亚仓鼠			
	3	–			
	4	妈妈的料理很难吃			
	5	–			
左右田和一	1	–	灵巧手艺	047.无线电探空仪、053.李林塔尔之翼、056.小型缩退炉、070.昭和收音机、092.坏掉的飞弹	第5次友好事件要在进入CHAPETR 5后才能触发。CHAPETR 4无法与其共同度过
	2	引擎			
	3	太空火箭			
	4	–			
	5	互殴			
花村辉辉	1	…………………	试吃	029.烦恼眼镜、044.KISS笔记本、067.会动的木偶	1周目绝对无法取得该技能
	2	–			
	3	丢掉			
	4	好了			
	5	–			
贰大猫丸	1	–	生杀大权	019.椰子、024.全新品腹带、042.大神宗家之书、089.神砂岚之角	–
	2	橄榄球			
	3	–			
	4	–			
	5	–			

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

角色	友好事件次数	选项	亲密度技能	最喜欢礼物	备注
九头龙冬彦	1	–	家族背景	071.古董洋娃娃、081.星沙	CHAPETR 1～3无法与其共同度过
	2	甜食			
	3	–			
	4	–			
	5	结拜酒?			
终里赤音	1	跑酷	桃色肌肉	008.盒装麦饭、086.百年香包	第4次友好事件要在进入CHAPETR 2后才能触发
	2	不穿内裤			
	3	–			
	4	有什么烦恼吗?			
	5	大家一起闯红灯的话……			
七海千秋	1	–	金手指	041.秘技大全 第二版、062.威力手套、064.氮气大赛车、086.百年香包、102.瓶中玫瑰、103.骷髅面具	第4次友好事件要在进入CHAPETR 2后才能触发。CHAPETR 4无法与其共同度过
	2	超市			
	3	–			
	4	从外框开始拼			
	5	来挥洒青春吧			
索妮亚・内瓦麦	1	诺沃塞里克王国	众人称羡的发言力	011.咕咕霍夫蛋糕、021.纯色牛仔裤、074.无战之仁义、086.百年香包	–
	2	–			
	3	玛康果			
	4	–			
	5	–			
西园寺日寄子	1	金平糖	扇舞	035.包巾袋、038.疾驱守扇子、077.和纸「十幕目诗录」、086.百年香包、102.瓶中玫瑰	–
	2	–			
	3	为了保护女儿			
	4	–			
	5	索妮亚			
小泉真昼	1	–	自动对焦	032.银指环、054.能量场相机、082.日式茶杯、086.百年香包、102.瓶中玫瑰、107.变装用化妆镜	–
	2	–			
	3	战地摄影师			
	4	单眼相机			
	5	走近一步			
罪木蜜柑	1	喜欢的绷带类型	静感按摩	025.女王拘束衣、055.Mr.钉书机、109.绷带	–
	2	–			
	3	–			
	4	我不知道			
	5	–			
澪田唯吹	1	鼓	速弹	046.2.5D耳机、075.自暴自弃、083.表里乌克丽丽、087.绝对音叉	–
	2	–			
	3	整体感			
	4	–			
	5	–			
边古山边古	1	–	紫电一闪	022.围裙洋装、071.古董洋娃娃、079.莳绘竹刀、086.百年香包、110.剑风秘帖・舞园鞘花	–
	2	终里和贰大			
	3	猫熊……			
	4	–			
	5	你要拜托我什么事?			



全礼物列表





下表为全礼物的全角色喜好表。其中No.114之前的礼物均可在第一座岛沙滩上的椰子树摇奖机中摇出。角色对礼物的喜好程度如下。其中“非常喜欢”、“喜欢”和“可以接受”都会提升不同程度的亲密度，“不爽”和“厌恶”则会降低亲密度。一般来说，送出“喜欢”以上的礼物，就能触发亲密度事件。

非常喜欢	喜欢	可以接受	不爽	厌恶
◎	○	●	△	×

No	礼物	狛枝	十神	田中	左右田	花村	贰大	九头龙	终里	七海	索妮亚	西园寺	小泉	罪木	澪田	边古山	备注
1	矿泉水	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
2	弹珠汽水	●	○	●	●	●	●	△	○	●	○	●	●	●	○	△	自动贩卖机可购入
3	椰子汁	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	–
4	郁跑	○	△	○	△	△	△	●	△	●	△	△	△	●	×	●	自动贩卖机可购入
5	麝香猫咖啡	●	×	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	–
6	肉桂茶	●	△	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	–
7	无酒精葡萄酒	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	△	●	●	●	○	–
8	盒装麦饭	●	○	●	●	△	○	●	◎	●	●	●	●	●	●	●	–
9	巧克力碎片肉干	●	◎	●	●	△	●	●	○	●	△	●	●	●	○	●	自动贩卖机可购入
10	明太子法国面包	●	○	●	●	△	●	●	○	●	△	●	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
11	咕咕霍夫蛋糕	●	○	●	●	△	●	●	○	●	◎	●	●	●	●	●	–
12	希望干粮	○	○	●	●	△	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	–
13	袋装果酱面包	●	◎	●	△	△	●	△	○	●	●	○	●	●	●	△	–

TIPS 黑白熊殴打兔兔美的CG都是捏他日本有名少年漫画的招式，例如替身“天堂之门”和天马流星拳。

No	礼物	狛枝	十神	田中	左右田	花村	贰大	九头龙	终里	七海	索妮亚	西园寺	小泉	罪木	澪田	边古山	备注
14	油炸洋芋片	●	○	●	●	△	●	●	○	●	△	●	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
15	刨冰	○	●	●	●	△	●	●	○	○	●	○	●	●	●	●	–
16	贾巴产天然盐	●	●	●	●	○	●	△	●	●	●	●	●	●	○	△	–
17	椰子果肉	●	◎	●	●	○	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	–
18	向日葵种子	●	○	◎	●	●	●	●	●	○	●	△	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
19	椰子	●	○	●	●	○	◎	●	●	●	●	●	●	●	○	●	–
20	伊吕波衬衫	●	△	△	●	○	●	○	●	●	●	●	△	●	○	○	–
21	纯色牛仔裤	●	△	△	●	●	○	●	●	●	◎	△	△	△	○	●	–
22	围裙洋装	●	△	△	×	○	●	●	△	●	●	△	○	○	△	◎	–
23	毛皮围巾	●	△	○	●	●	●	○	△	●	○	●	△	●	●	●	–
24	全新品腹带	●	△	●	●	●	◎	●	●	●	●	△	△	●	●	○	–
25	女王拘束衣	●	△	●	×	○	△	△	△	×	×	×	×	◎	○	△	–
26	间谍钉鞋	●	△	●	●	●	●	●	○	●	●	△	△	●	△	●	–
27	秘密长靴	●	△	●	●	●	●	×	△	●	△	△	△	●	△	△	–
28	半套安全鞋	●	△	●	×	●	●	△	○	△	△	△	△	○	△	△	–
29	烦恼眼镜	●	●	△	●	◎	●	△	△	●	○	△	○	○	○	△	–
30	蓝莓牌纯金饰	●	○	●	△	●	●	○	△	●	●	△	●	●	●	○	–
31	驱邪耳环	○	●	◎	△	●	●	●	△	●	○	●	●	●	○	●	–
32	银指环	●	●	●	△	●	●	○	○	●	○	○	◎	○	△	○	–
33	希望峰戒指	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–
34	监视者指环	×	△	○	△	●	●	△	△	×	△	△	△	△	○	●	–
35	包巾袋	●	●	●	△	●	●	●	○	●	○	◎	●	○	○	●	–
36	另一重希望	○	△	○	△	△	△	△	△	●	○	△	△	△	×	△	–
37	贾巴人宝石	●	●	●	●	●	●	○	△	●	●	○	○	○	○	○	自动贩卖机可购入
38	疾驱守扇子	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	◎	●	●	○	●	–
39	无所不在记事本	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	△	○	●	△	●	–
40	千禧有奖征答	●	×	●	●	△	●	△	×	●	●	△	●	●	△	●	–
41	秘技大全 第二版	●	●	●	●	●	△	●	×	◎	●	△	●	●	○	●	自动贩卖机可购入
42	大神宗家之书	●	●	●	●	●	◎	●	△	●	●	△	△	○	△	●	–
43	MEN'S MANMA	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	△	△	●	△	●	–
44	KISS笔记本	●	●	×	○	◎	×	△	●	●	●	△	○	●	○	○	–
45	黑兔读本	●	◎	●	△	●	●	●	×	●	●	○	△	●	△	●	–
46	2.5D耳机	●	●	●	○	△	●	●	●	○	●	●	●	●	◎	●	–
47	无线电探空仪	●	△	●	◎	●	●	●	△	●	●	△	△	△	△	●	–
48	公量筒	●	●	×	●	○	●	△	●	●	●	●	△	○	△	△	–
49	母量杯	●	●	×	●	○	●	△	●	●	●	●	△	○	○	△	–
50	雷射米饭处理机HG	●	○	●	○	×	●	●	○	●	●	△	●	●	○	●	–
51	红外线式体温计	●	●	●	●	●	○	●	△	●	●	●	●	○	●	●	–
52	消焰器	●	△	●	●	●	●	●	△	●	○	△	△	△	○	●	–
53	李林塔尔之翼	●	●	●	◎	●	●	○	●	●	●	●	●	●	△	●	–
54	能量场相机	●	●	●	○	●	△	●	●	●	○	●	◎	●	△	●	–
55	Mr.钉书机	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	◎	○	●	–
56	小型缩退炉	●	△	◎	◎	●	●	△	△	●	○	●	●	△	△	△	–
57	多面骰子组	●	●	●	●	●	△	○	●	○	●	●	●	●	○	○	–
58	家庭用游戏机	●	●	●	○	●	△	●	●	○	●	●	●	●	○	●	–
59	携带型游戏机	●	●	●	○	●	△	●	●	○	●	●	●	●	○	●	–
60	碰碰球	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	●	–
61	玩具相机	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 3与西园寺对话可获得CG
62	威力手套	●	●	○	●	●	△	●	△	◎	●	●	△	●	○	●	–
63	美索不达米亚	●	●	●	●	●	●	○	●	●	○	●	●	●	○	○	–
64	氮气大赛车	●	●	●	○	●	△	●	●	◎	●	●	△	●	○	●	–
65	弹力手环	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	–
66	搞笑球	×	△	△	△	○	△	△	△	×	△	●	△	○	△	△	–
67	会动的木偶	●	×	×	×	◎	×	×	×	●	×	×	×	○	×	×	–
68	围棋的棋子	○	○	●	●	●	○	●	△	○	●	●	●	●	△	●	自动贩卖机可购入
69	瓶中信	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	×	●	–
70	昭和收音机	●	△	●	◎	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	–
71	古董洋娃娃	●	●	●	●	●	●	◎	●	△	●	○	○	○	△	◎	–
72	第二颗纽扣	●	●	●	●	●	●	△	●	●	○	●	●	●	○	△	–
73	月之石	●	△	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	△	●	–
74	无战之仁义	●	●	●	●	●	●	○	●	●	◎	●	●	△	△	○	–
75	自暴自弃	●	●	●	●	×	△	●	△	●	○	△	●	△	◎	●	–
76	千本樱影好	●	×	○	●	●	●	●	●	●	●	○	△	●	△	●	–
77	和纸「十幕目诗录」	●	●	○	●	●	●	○	●	●	○	◎	●	●	△	○	–
78	海中雪	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●	△	○	–
79	莳绘竹刀	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	△	◎	–
80	迷你消波块	●	●	●	●	●	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	–
81	星沙	●	○	○	●	●	●	◎	○	○	●	○	○	●	△	○	–







No	礼物	狛枝	十神	田中	左右田	花村	贰大	九头龙	终里	七海	索妮亚	西园寺	小泉	罪木	澪田	边古山	备注
82	日式茶杯	●	●	●	●	●	●	○	●	●	○	●	◎	●	△	○	–
83	表里乌克丽丽	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	●	●	◎	●	–
84	原子笔钓竿	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	●	○	●	–
85	塞班岛人偶	●	○	●	●	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	自动贩卖机可购入
86	百年香包	○	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	–
87	绝对音叉	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	△	●	●	◎	●	–
88	七支刀	●	×	○	●	●	●	●	△	○	●	△	△	×	△	○	–
89	神砂岚之角	●	●	○	●	●	◎	●	●	●	○	△	●	△	△	●	–
90	记忆笔记本	◎	△	●	●	●	●	△	●	●	●	●	×	●	△	●	–
91	战刃小刀	◎	×	●	●	●	●	●	●	●	●	●	×	●	△	●	–
92	坏掉的飞弹	●	△	●	◎	●	●	●	△	●	○	△	●	△	△	●	–
93	熊熊发饰的少女	×	●	●	●	○	●	●	○	×	●	●	○	○	△	△	–
94	铁撬	●	●	●	○	●	●	△	△	●	●	△	△	×	○	●	–
95	沾水笔	●	●	●	●	●	●	△	△	●	●	△	●	●	△	●	–
96	面纸	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	○	●	自动贩卖机可购入
97	贾巴蛙	●	●	○	△	●	△	●	●	●	○	×	●	●	△	×	–
98	母鬣蜥	●	●	○	△	●	△	●	●	●	○	×	●	●	△	×	–
99	钝菜刀	●	×	●	●	×	●	△	△	△	●	△	△	△	△	●	–
100	超自然相框	●	●	●	○	●	△	●	△	●	○	●	△	●	×	●	–
101	情色雪月花	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	○	○	–
102	瓶中玫瑰	●	○	●	○	○	○	○	○	◎	○	◎	◎	○	○	○	–
103	骷髅面具	●	●	○	●	●	●	●	●	◎	○	●	●	△	○	●	
104	镀金模型刀	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 1与左右田对话可获得CG
105	ANANAN	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 1与小泉对话可获得CG
106	男人的栗子	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 2与小泉对话可获得CG
107	变装用化妆镜	●	●	●	●	●	△	○	●	●	○	●	◎	●	○	○	–
108	天使的果实	●	●	◎	●	○	●	△	○	●	●	●	●	●	○	△	–
109	绷带	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	◎	○	●	–
110	剑风秘帖・舞园鞘花	○	●	●	●	△	●	○	●	●	●	○	●	●	○	◎	–
111	夏日庙会	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 3与澪田对话可获得CG
112	叶隐流水晶	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	–
113	遥控战士四驱太郎	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 3与左右田对话可获得CG。注意触发该CG后强制触发主线剧情
114	用了很久的胡萝葡	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
115	狛枝的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
116	十神的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
117	田中的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
118	左右田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
119	花村的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
120	贰大的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
121	九头龙的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
122	终里的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
123	七海的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
124	索妮亚的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
125	西园寺的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
126	小泉的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
127	罪木的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
128	澪田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
129	边古山的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
130	木棒	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 1过关后获得
131	兔兔美吊饰	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	EPILOGUE通关后获得
132	枪弹辩驳IF	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	EPILOGUE通关后获得
133	用力折断的魔法杖	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	PROLOGUE过关后获得
134	三星徽章	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 1过关后获得
135	黑龙丸	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 2过关后获得
136	白衣天使的围裙	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 3过关后获得
137	魔犬耳环	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 4过关后获得
138	游戏玩家背袋	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 5过关后获得
139	巨大手机	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 6过关后获得
140	复活节彩蛋	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	EPILOGUE通关后获得

TIPS 贰大猫丸的角色造型是捏他《JOJO的奇妙冒险》第三部的主角空条承太郎。

海岛模式

全道具一览表

班级目标

名称	委托日	制作期限	所需材料&所在地	报酬
花饰×1	1	5	绳索×1、贝壳×2（海滩/海）、绿花×2（森林）、红花×2（山）	外出票×8
豪华的花饰×2	6	7	绳索×2、黑花×4、白花×4（老鼠城堡）、金×6（电器用品店/山）、银×6（山）	外出票×8
兔兔美徽章×2	6	7	贾巴合金×2、燃料×10（军事设施）、油漆×2（老鼠城堡/军事设施）	外出票×8
花饰×10	13	7	绳索×10、贝壳×20（海滩/海）、绿花×20（森林）、红花×20（山）	外出票×8
兔兔美吊饰×8	13	7	AI晶片×8、白棉×40（老鼠城堡）、布×16（老鼠城堡）、干电池×8（火箭飞拳超市/电器用品店）	外出票×8
贾巴饰品×2	20	7	绳索×20、贾巴绿宝石×12（山）、贾巴水晶×6（老鼠城堡）、贾巴珍珠×6（海）、燃料×20（军事设施）	外出票×8
满贾全席×1	20	7	鲜鱼切片×15、现榨果汁×15、特级兽肉×5（森林）、金蛋×5（牧场）、高级盘子×5（火箭飞拳超市）	外出票×8
兔兔美徽章×10	27	7	贾巴合金×10、燃料×50（军事设施）、油漆×10（老鼠城堡/军事设施）	外出票×8
兔兔美小屋×1	27	7	粘土×30、木材×25、锯子×20、油漆×20（老鼠城堡/军事设施）	外出票×8
希望船兔兔美号	34	7	木材×40、金板×30、锯子×20、燃料×50（军事设施）、白花×30（老鼠城堡）	外出票×9
黑白美型机器人×1	41	8	AI晶片×10、、金板×40、布×50（老鼠城堡）、白棉×50（老鼠城堡）、油漆×30（老鼠城堡/军事设施）	外出票×4、黑白熊徽章×200
兔型机器人×1	41	8	AI晶片×40、贾巴合金×10、皮革×30、白棉×50（老鼠城堡）	外出票×4、黑白熊徽章×200

工具

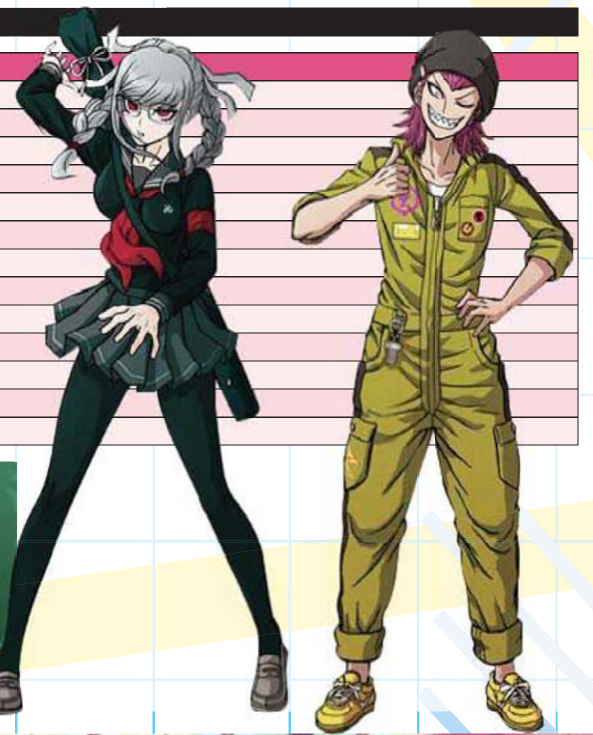
名称	效果	所需材料&所在地
坤克尼尔之枪	肉系材料的采集个数加倍	黑花×5、闪耀的石块×5（海滩）、兽骨×10（森林）
滑溜螺丝钉	水系材料的采集个数加倍	三种的神器×2（电器用品店）、废弃零件×10（电器用品店）、铁槌×10（老鼠城堡）
特制手套	矿物系材料的采集个数加倍	皮革×5、魔法粉×2（遗迹周边）、贝壳×10（海滩/海）
智力铁铲	自然系材料的采集个数加倍	铁板×5、贾巴绿宝石×3（山）、油漆×10（老鼠城堡/军事设施）
四次元购物篮	其他系材料的采集个数加倍	贾巴合金×2、粘土×5、钉子×10（电器用品店/军事设施）
行动安全护身符	减轻采集消耗的HP	绳索×5、贾巴钻石×1（山）、布×5（老鼠城堡）
抹布	打扫的效率提高	皮革×5、特级兽肉×1（森林）
希望的扫把	打扫的效率大幅提高	木材×10、锯子×10、金蛋×3（牧场）

消耗品

名称	效果	所需材料&所在地
贾巴沙拉	回复少量HP	贾巴蕉×1（遗迹周边）、贾巴包心菜×1（牧场）、盘子×1（火箭飞拳超市）
贾巴可乐饼	回复不算少的HP	贾巴鱼×2（海）、贾巴薯×1（遗迹周边）、动物性油×1（火箭飞拳超市）、盘子×1（火箭飞拳超市）
贾巴果汁	回复相当多的HP	椰子×2（海滩）、牛奶×1（牧场）、红花×1（山）
贾巴煎蛋卷	将HP回复到最大值	兽肉×2（牧场）、蛋×2（牧场/森林）、绿花×1（森林）
贾巴火锅	所有人的HP都回复到最大值	热水×1、贾巴蟹×3（海滩/海）、贾巴乌贼×2（海）、海藻×2（海滩）、盐×2（海）
活力炸弹	从病倒状态中回复	小型引擎×3（军事设施）、盐×5（海）、燃料×5（军事设施）
希望之药	使执行下一次行动时精神百倍	贝壳×2（海滩/海）、小型引擎×2（军事设施）、椰子×1（海滩）、海藻×1（海滩）
扫把机器人	回复少量清洁度	AI晶片×1、铁板×1、干电池×1（火箭飞拳超市/电器用品店）
打扫机器人	回复不算少的清洁度	AI晶片×1、金板×1、干电池×1（火箭飞拳超市/电器用品店）、小型引擎×1（军事设施）
吸尘机器人	将清洁度回复到最大量	AI晶片×1、金板×1、干电池×1（火箭飞拳超市/电器用品店）、大型引擎×1（军事设施）
采集魂	采集等级提高1等级	闪耀的石块×10（海滩）、魔法粉×10（遗迹周边）、贾巴水晶×10（老鼠城堡）、贾巴钻石×10（山）、贾巴珍珠×10（海）
清扫魂	打扫等级提高1等级	高级盘子×10（火箭飞拳超市）、金蛋×10（牧场）、三种的神器×10（电器用品店）、大型引擎×10（军事设施）、特级兽肉×10（森林）

加工品

名称	所需材料&所在地
绳索	藤蔓×1（遗迹周边）、小刀×1（军事设施）、接着剂×1（火箭飞拳超市）
热水	水×1（火箭飞拳超市/遗迹周边）、燃料×1（军事设施）
木材	圆木×2（森林）、钉子×1（电器用品店/军事设施）
铁板	铁×2（山）、铁槌×1（老鼠城堡）
金板	金×2（电器用品店/山）、铁槌×1（老鼠城堡）
贾巴合金	贾巴水晶×1（老鼠城堡）、银×3（山）、铁槌×3（老鼠城堡）
AI晶片	废弃零件×2（电器用品店）、积体电路×1（电器用品店）
锯子	银×1（山）、兽骨×1（森林）
黑花	白花×1（老鼠城堡）、油漆×1（老鼠城堡/军事设施）
鲜鱼切片	贾巴鱼×1（海）、贾巴乌贼×1（海）、贾巴蟹×1（海滩/海）、海藻×1（海滩）
皮革	兽皮×1（牧场/森林）、树皮×1（遗迹周边）
粘土	沙×2（海滩）、水×1（火箭飞拳超市/遗迹周边）
现榨果汁	贾巴蕉×1（遗迹周边）、椰子×1（海滩）、牛奶×1（牧场）









约会事件最高相亲相爱度选项

狛枝凪斗

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	总之先坐下来吧?	好像很适合睡午觉	–
沙滩	来堆沙堡吧!	总之来钓鱼吧?	来劈西瓜吧?
图书馆	好像很适合拿来烧呢	要来念书吗?	–
电影院	来看推理电影……	比起看电影，更想拍电影……	–
游乐园	好像会迷路呢	来玩旋转木马吧!	–
军事设施	来找食物吧	–	–
突破心防	被讨厌←否定	–	–
ED	不幸	–	–

十神白夜

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好在意那尊铜像啊……	–	–
沙滩	海滨摊贩在哪里!	来捕鱼吧	–
图书馆	好，来寻宝吧!	要来念书吗?	好多书啊
电影院	–	–	–
游乐园	好，到处逛到处吃吧	–	–
军事设施	来找食物吧	好，来探险吧!	–
突破心防	追随我吗←肯定	–	–
ED	诈欺师	–	–

田中眼蛇梦

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	如果弄坏那尊铜像……	这个广场的配置……	–
沙滩	总之来画画吧?	来找螃蟹之类的吧?	–
图书馆	这个地方很危险……	好像很适合打发时间呢	来看点专门的书籍吧……
电影院	咖喱口味啊……	来看动物片吧……	比起看电影，更想拍电影……
游乐园	来玩旋转木马吧!	战斗开始!	–
军事设施	来找燃料吧	–	–
突破心防	甚至有可能统治这座岛←肯定	–	–
ED	变得更凶恶了	–	–

左右田和一

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	如果移动那尊铜像……	好在意那尊铜像啊……	–
沙滩	来劈西瓜吧?	来钓鱼之类的吧?	–
图书馆	来看点专门的书籍吧……	好像很适合打发时间呢	–
电影院	果然还是要吃盐味!	来看动作片吧?	–
游乐园	好像很有趣呢	作战开始!	–
军事设施	来坐坦克车吧!	来找燃料吧	有点兴奋呢
突破心防	怎么想都不对劲←否定	–	–
ED	制作太空火箭	–	–

花村辉辉

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好像很适合睡午觉	–	–
沙滩	总之先脱衣服吧?	把椰子弄下来吧	来钓鱼吧!
图书馆	来看小说吧……	好，来寻宝吧!	–
电影院	也很难割舍热狗	也有动画片喔!	坐在第一排吧!
游乐园	好，到处逛到处吃吧	–	–
军事设施	–	–	–
突破心防	有这个资质←肯定	–	–
ED	定食屋	–	–

贰大猫丸

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好，来捡垃圾吧!	好，来体能训练吧!	说到公园就想到厕所……
沙滩	总之来奔跑吧?	来游泳吧!	来劈西瓜吧?
图书馆	好，来锻炼腹肌!	来看摄影集吧……	要来念书吗?
电影院	来看运动片吧……	果然还是要吃盐味!	去上厕所吧……
游乐园	好，冲啊!	来玩旋转木马吧!	比赛开始!
军事设施	好，来做伏地挺身!	来找食物吧	–
突破心防	还不够受信任←否定	–	–
ED	希望	–	–

九头龙冬彦

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来爬树吧?	如果有摊贩就好了……	–
沙滩	来劈西瓜吧?	来做日光浴吧!	–
图书馆	来看摄影集吧……	来寻宝吧!	–
电影院	3D吗……	黑道电影啊……	绝对少不了爆米花!
游乐园	好像会很累	战斗开始!	–
军事设施	来找武器吧	军舰在哪里啊?	–
突破心防	浪费时间←否定	–	–
ED	勇气	–	–

终里赤音

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来爬树吧?	好，来捡垃圾吧!	–
沙滩	来找螃蟹之类的吧?	总之来钓鱼吧?	来游泳吧!
图书馆	来睡午觉吧……	没什么事好做啊……	来找值钱的东西吧
电影院	还是出去吧……	也很难割舍热狗	也有动画片喔……
游乐园	好，到处逛到处吃吧	来玩云霄飞车吧!	–
军事设施	来找食物吧	–	–
突破心防	没有比吃饭更重要的事←肯定	–	–
ED	收集希望的碎片	–	–

七海千秋

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好像很适合睡午觉	总之先坐下来吧?	如果弄坏那尊铜像……
沙滩	来劈西瓜吧?	总之来钓鱼吧?	来堆沙堡吧!
图书馆	来睡午觉吧?	好像很适合打发时间呢	–
电影院	咖喱口味啊……	看爱情片如何?	–
游乐园	好像很有趣呢	要不要牵手?	来玩云霄飞车吧!
军事设施	来找食物吧	来坐坦克车吧!	–
突破心防	受不了我←否定	–	–
ED	恋爱游戏	–	–

索妮亚·内瓦麦

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	景色真不错	来爬树吧?	如果移动那尊铜像……
沙滩	总之来奔跑吧?	来捡贝壳吧?	来堆沙堡吧!
图书馆	来看点什么书吧?	好像很适合打发时间呢	好，来寻宝吧!
电影院	看爱情片吧!	比起看电影，更想拍电影……	绝对少不了爆米花!
游乐园	好像很有趣呢	来玩云霄飞车吧!	吉祥物在哪里啊?
军事设施	–	–	–
突破心防	替我决定←否定	–	–
ED	玛康果	–	–

西园寺日寄子

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来找蚂蚁吧?	总之先坐下来吧?	–
沙滩	来堆沙堡吧!	来找螃蟹吧!	–
图书馆	好像很适合拿来烧呢	来看点专门的书籍吧……	–
电影院	来看恐怖片吧?	偶尔也吃焦糖口味吧?	–
游乐园	好像很有趣呢	进鬼屋玩吧!	登上那座城堡吧
军事设施	–	–	–
突破心防	其实很讨厌我←否定	–	–
ED	爸爸?	–	–

TIPS 礼物“记忆笔记本”是出自1代的前传小说《弹丸论破 ZERO》女主角随身携带的笔记本。

小泉真昼

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	都没有人呢	来爬那尊铜像吧……	好奇怪的铜像啊
沙滩	总之先脱衣服吧?	来堆沙堡吧!	把椰子弄下来吧
图书馆	好困……	好闲啊	–
电影院	我喜欢看喜剧片	比起看电影，拍电影好像比较有趣……	–
游乐园	要不要牵手?	好像可以拍到不错的照片	来玩旋转木马吧!
军事设施	感觉真不好	来找食物吧	–
突破心防	而且只会拍照←否定	–	–
ED	相机的事情?	–	–

罪木蜜柑

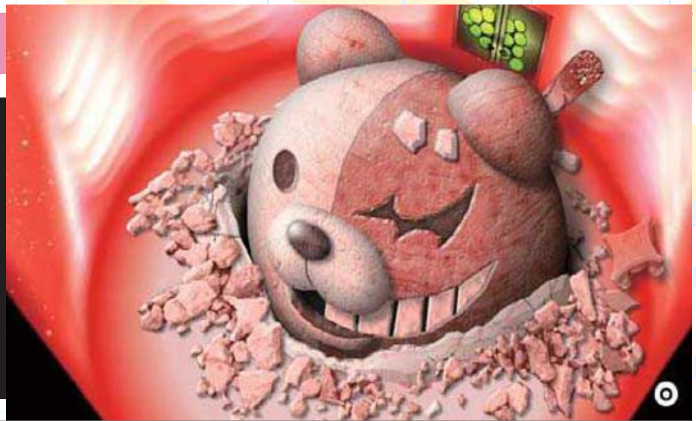
场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	天空好蓝啊	吹来的风好舒服啊	要不要散一下步?
沙滩	总之先埋起来吧!	来堆沙堡吧!	来捡贝壳吧?
图书馆	来看点专门的书籍吧……	好，来玩捉迷藏吧!	–
电影院	比起看电影，更想拍电影……	咖喱口味啊……	–
游乐园	要不要牵手?	好像会迷路呢	来玩旋转木马吧!
军事设施	来找药品吧	–	–
突破心防	我根本不重要←否定	–	–
ED	我们结婚吧	–	–

澪田唯吹

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	如果弄坏那尊铜像……	来爬树吧?	要不要散一下步?
沙滩	总之来奔跑吧?	来堆沙堡吧!	来劈西瓜吧?
图书馆	CD播放区在哪里?	好闲啊	好，来玩捉迷藏吧!
电影院	绝对少不了爆米花!	来看恐怖片吧?	坐在第一排吧!
游乐园	好，冲啊!	来玩云霄飞车吧!	要不要牵手?
军事设施	好像可以办演唱会呢	好，来探险吧!	来找燃料吧
突破心防	不是外人了←肯定	–	–
ED	乐团伙伴	–	–

边古山边古

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来捡垃圾吧……	来爬树吧?	要不要散一下步?
沙滩	总之来钓鱼吧?	来堆沙堡吧!	来劈西瓜吧?
图书馆	来看点什么书吧?	来看摄影集吧……	–
电影院	来看动物片吧……	3D吗……	–
游乐园	来玩旋转木马吧!	登上那座城堡吧	好像很有趣呢
军事设施	来找食物吧	–	–
突破心防	等我露出破绽←肯定	–	–
ED	是友情	–	–



收集相关

技能

当玩家在自由行动时，积极与角色对话，并送他喜欢的礼物，就能获得希望的碎片，并提升亲密度。希望的碎片可以在通讯录中黑白美处交换技能。角色亲密度提升到最大，则可以学到有关该角色的技能。这些技能在攻关过程中能帮到玩家不少。下表为班级审判中所有技能的说明与获得方式。除 No.27“圈套”外，获得的所有技能装备后即可生效，根据技能不同，装备所需要的 SP（= 日向的当前等级）也不同。

No.	技能	SP	效果	获得方法	适用范围
01	引人注目的发言力	4	发言力最大值少许增加。无法与“众人称羡的发言力”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	班级审判
02	众人称羡的发言力	7	发言力最大值大幅增加。无法与“引人注目的发言力”同时装备	索妮亚亲密度最高	班级审判
03	超群绝伦的集中力	4	集中力最大值少许增加。无法与“威胁众生的集中力”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	班级审判
04	威胁众生的集中力	7	集中力最大值大幅增加。无法与“超群绝伦的集中力”同时装备	养成宠物兔兔美获得	班级审判
05	长时间思考	5	各环节限定时间增加为1.2倍。	兔兔美交换（希望的碎片5个）	班级审判
06	个人魅力	8	选择正确答案时发言力回复量上升	兔兔美交换（希望的碎片6个）	分歧选项
07	冷静沉着	4	准星摇晃减小。无法与“明镜止水”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	不间断讨论
08	明镜止水	6	准星不会摇晃。无法与“冷静沉着”同时装备	养成宠物黑白熊获得	不间断讨论
09	退档	2	准星移动速度减缓为0.8倍。无法与“进档”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片1个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）
10	进档	2	准星移动速度加快为1.2倍。无法与“退档”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片1个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）
11	桃色肌肉	5	发射言弹速度上升	终里赤音亲密度最高	不间断讨论、反论热辩
12	快速扳机	5	发射言弹之后，到发射下一发言弹之间的间隔缩短	兔兔美交换（希望的碎片5个）	不间断讨论、反论热辩
13	试吃	7	言弹装填3种以上的情况下，将言弹限定在3种	花村亲密度最高	不间断讨论、反论热辩
14	I・U・F	4	强化灭音器的威力。无法与“金手指”同时装备	田中亲密度最高	不间断讨论
15	金手指	4	灭音器击中发言，也不会减少限定时间。无法与“I・U・F”同时装备	七海亲密度最高	不间断讨论
16	演算法	4	记忆言弹的记忆速度加快为1.5倍	兔兔美交换（希望的碎片4个）	不间断讨论
17	自动对焦	4	发动集中精神时，准星自动瞄准发言弱点	小泉亲密度最高	不间断讨论
18	家族背景	5	出错时发言力减少量降低为0.8倍	九头龙亲密度最高	班级审判
19	解放右脑潜能	7	发动集中精神或热辩时间时，集中力减少速度减缓	兔兔美交换（希望的碎片7个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）、激辩舌战
20	妄想	7	发动集中精神或热辩时间时，发言力会随时间经过回复少许	兔兔美交换（希望的碎片6个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）、激辩舌战
21	静感按摩	6	集中力回复速度上升为1.2倍	罪木亲密度最高	不间断讨论、灵光乍现组字（改）、激辩舌战
22	美妙嗓音	4	破坏对手发言时，给对手的伤害增加	兔兔美交换（希望的碎片5个）	激辩舌战
23	字汇丰富	5	弹数由6发增加至10发	兔兔美交换（希望的碎片6个）	激辩舌战
24	左右开弓	6	一次操作可以锁定两个发言	兔兔美交换（希望的碎片6个）	激辩舌战
25	灵巧手艺	6	一次重新填弹可以装填两发子弹	左右田亲密度最高	激辩舌战
26	摇头热舞	6	能以较少的Combo数提升节奏	狛枝亲密度最高	激辩舌战
27	圈套	–	班级审判结束时，获得徽章为1.4倍。得到该技能后持续生效	十神亲密度最高	班级审判
28	营造气氛	6	气氛容易偏向我方	兔兔美交换（希望的碎片6个）	反论热辩
29	紫电一闪	6	斩击全部变成两倍威力	边古山亲密度最高	反论热辩
30	快刀	3	斩击力+2。无法与“名刀”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	反论热辩
31	名刀	5	斩击力+5。无法与“快刀”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片6个）	反论热辩
32	生杀大权	5	言刃交锋时容易取胜。适用于反论热辩	贰大亲密度最高	反论热辩
33	速弹	5	加速力提升	澪田亲密度最高	逻辑潜入
34	超频	5	最高速度提升	兔兔美交换（希望的碎片4个）	逻辑潜入
35	机动侧翻	5	转向能力提升	兔兔美交换（希望的碎片4个）	逻辑潜入
36	月面空翻	5	跳跃力提升	兔兔美交换（希望的碎片2个）	逻辑潜入
37	扇舞	5	假的画格全部消失	西园寺亲密度最高	高潮再现推理



TIPS 在电影院里的海报，PSP版时是《时间穿越者》，PSV版就与时俱进地换成了《绝对绝望少女》。

宠物

培养电子宠物。通过走路可以提升宠物的成长度，如果放置不管的话，宠物的大便会堆积起来，绝望度会一直上升，而通过赠送礼物则可以让希望度 +1，同时绝望度 –1（注意希望度没有办法下降）。宠物的成长过程为蛋（100 步经过）→小小美（1000 步经过）→茧（100 步经过）→成体（2000 步经过）→产卵（成体同时离开）。在茧成为成体时，根据希望度与绝望度的比例，会成长为不同的成体。其中兔兔美和黑白熊最难达成，但是这两种成体在产卵后会为日向提供两种技能。两者的希望度都要求 9 ~ 10，但是绝望度则各走极端，想要养成兔兔美，建议之前一直放置，等到快要进入茧的状态时，连续送礼达成增加希望度降低绝望度；而养成黑白熊则需要在一开始就多多送礼，让希望度一直保持在最高状态，然后进入茧之前通过送礼来调整绝望度。需要注意的是，如果一直不清理粪便，那么绝望度到达 10 之后宠物就会死亡，自然也不会有奖励了。所以在完全清洁的情况下，建议幼体约每走 500 步左右（2 分半左右）就应该检查、清扫一下；成体则是每走 1000 步左右（5 分钟左右）清扫一下。

建议在开启宠物系统、并拥有一定数量的徽章之后（推荐时机为 CHAPTER 1 第一次可以自由在场景中移动时），去自动贩卖机用徽章换取足够的最便宜的礼物，然后花一段时间一直走路先养成兔兔美和黑白熊。除了可以获得好用的技能和大量徽章外，也可以顺便提升日向的等级，降低攻关的难度。但是若是用橡皮筋等方式固定摇杆自动走路，要注意别因为不及时清理大便而害死宠物。（黑白熊例外，成体后这家伙即使在绝望度 10 的情况下也不会死亡。）

成体达成条件

名称	希望	绝望	产卵礼物
蛇蛇美	0 ~ 2	0 ~ 5	黑白熊徽章 × 100、弹珠汽水、椰子汁
便便美	0 ~ 2	6 ~ 9	黑白熊徽章 × 250、面纸、面纸
猪猪美	3 ~ 5	0 ~ 9	黑白熊徽章 × 150、明太子法国面包、头巾袋
猩猩美	6 ~ 8	0 ~ 9	黑白熊徽章 × 125、公量筒、母量杯
兔兔美	9 ~ 10	0 ~ 5	威胁众生的集中力（技能）、黑白熊徽章 × 200、百年香包
黑白熊	9 ~ 10	6 ~ 9	明镜止水（技能）、黑白熊徽章 × 300、记忆笔记本

魔法少女呼唤奇迹★黑白美模式全装备收集

魔杖	头饰	下装
树枝	黑白美的缎带	黑白美的尿布
牢靠树枝	一年级生的缎带	爬爬走尿布
竹扫把	圆点花样的缎带	戏水用内裤
伴手礼木刀	红白头巾	角色图案尿布
晒衣杆	山茶花发饰	毛线内裤
工匠木材	兔耳头箍	十二单衣
神木树枝	羽毛发圈	限量尿布
带刺铁线球棒	晚会缎带结	大叔草裙（提升装备出现率）
魔女扫把	新娘白棉帽	透明内裤
夏日祭典	织金缎带	普通内裤
巴索罗缪	流行明星	公牛四角裤
雷斩牙之杖	忧郁缎带	觉悟三角裤
画圈圈之杖	双重黄金（金块出现量2倍）	阿姨灯笼裤
粉红炸弹之杖	魔法缎带	孤注一掷
大师之杖	BPM	支配者内裤
淘金潮（提升金块出现率）	银兔缎带	刺刀比基尼
繁星之杖	燕尾	正统派小白裤
征服者	麦丘留士	神秘十字
绝望之杖	绝望缎带	绝望尿布
希望杖《第七之海》	希望发带《秋》	希望布捲《千》

奖杯攻略

奖杯类型	奖杯名称	获得方法
白金	获得所有奖杯	获得除白金之外的所有奖杯
铜	完成序章	完成序章
铜	完成第1章	完成第1章
铜	完成第2章	完成第2章
铜	完成第3章	完成第3章
铜	完成第4章	完成第4章
铜	完成第5章	完成第5章
金	完成所有章节	完成所有章节
铜	与狛枝凪斗的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于狛枝凪斗的所有页面
铜	与田中眼蛇梦的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于田中眼蛇梦的所有页面
铜	与左右田和一的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于左右田和一的所有页面
铜	与十神白夜的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于十神白夜的所有页面
铜	与花村辉辉的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于花村辉辉的所有页面
铜	与贰大猫丸的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于贰大猫丸的所有页面
铜	与九头龙冬彦的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于九头龙冬彦的所有页面
铜	与终里赤音的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于终里赤音的所有页面
铜	与七海千秋的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于七海千秋的所有页面
铜	与索妮亚的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于索妮亚的所有页面
铜	与西园寺日寄子的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于西园寺日寄子的所有页面
铜	与小泉真昼的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于小泉真昼的所有页面
铜	与罪木蜜柑的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于罪木蜜柑的所有页面
铜	与澪田唯吹的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于澪田唯吹的所有页面
铜	与边古山边古的亲密度达到MAX	完成通讯录中关于边古山边古的所有页面
金	与全员的亲密度达到MAX	完成所有通讯录的页面
铜	持有999枚黑白熊徽章	搜集999枚黑白熊徽章，需要注意的是奖杯条件是“持有”而不是“累计持有”，必须让日向身上携带了999枚黑白熊徽章才能获得奖杯
铜	搜集50种礼物	搜集50种礼物
银	搜集所有种类礼物	搜集所有种类礼物
铜	发现半数隐藏黑白熊	发现50%的隐藏黑白熊
银	发现所有隐藏黑白熊	发现所有的隐藏黑白熊
铜	首次育成宠物	养出1种电子宠物
银	育成所有宠物	养出所有种类电子宠物
铜	完成岛屿模式	完成1次岛屿模式
银	观看岛屿模式所有结局	达成岛屿模式中的所有结局
铜	等级突破LV50	日向创的等级突破LV50
银	等级突破LV99	日向创的等级突破LV99
铜	总步数突破5000步	总步数累计突破5000步
银	总步数突破10000步	总步数累计突破10000步，在养宠物的过程中自然而然就能达成。
铜	挑战黑白椰子机100次	挑战黑白椰子机的次数达到100次
铜	自动贩卖机全品搜集	获得自动贩卖机中所有种类的道具
铜	完成「魔法少女奇迹★黑白美」所有STAGE	在“魔法少女奇迹★黑白美”中完成所有STAGE
金	获得「魔法少女奇迹★黑白美」的所有道具	在“魔法少女奇迹★黑白美”中获得所有种类道具
银	购买鉴赏室中的所有要素	购买《超级枪弹辩驳2》中所有的鉴赏室项目
银	未受伤通过审判	完全没受到损伤便完成《超级枪弹辩驳2》的班级审判，第一章的班级审判比较容易达成条件
铜	未重试通过审判	完全没重试便完成《超级枪弹辩驳2》的任一场班级审判，即未Game Over完成一场班级裁判
铜	击坠100次杂音	在《超级枪弹辩驳2》的任一场班级审判中击坠100次杂音台词
银	击坠500次杂音	在《超级枪弹辩驳2》的任一场班级审判中击坠500次杂音台词
铜	未使用集中力通过审判	完全没使用集中力便完成《超级枪弹辩驳2》的任一场班级审判，第一章的班级审判比较容易达成条件





完成虚空篇需要30个小时以上 完成阶层攻略篇需要30个小时以上 白金需要170个小时左右

文 时雨 & 格兰霍特团长 美编 小瑟

作为“《刀剑神域》系列”登陆 PSV 的作品，本作融合了前作《刀剑神域 无限时刻》的剧情之外，还加入了虚空篇的新内容。同时游戏在系统上做出了变更，战斗变得更加爽快而富有策略性，而丰富的要素更是让玩家停不下来。中文版的存在可以扫清玩家们的门槛，尽情地享受游戏的乐趣。

刀剑神域 虚空断章	BNGI	角色扮演
PSV 刀剑神域 虚空断章		中文版
2014年5月29日	本地1人，局域网2~4人	对应年龄：15岁以上
售价为399港币		

基本系统

游戏分为阶层攻略篇和虚空篇两个部分，相对而言虚空篇的难度更高一些，除了地图更大之外，虚空篇的敌人等级很高，基本都在100级以上。不过由于两个篇章是可以自由切换的，因此玩家可以相结合，比如提前到虚空篇中取得一些强力武器再回来攻略阶层篇，又或者在阶层篇提升等级之后再攻略虚空篇都是可行的。需要注意的是，本作支持存档继承，有前作存档的玩家可以利用 PSV 的内容管理助手，将存档复制到 PSV 的存档文件夹中，节省不少练级的时间。

游戏基本操作

键位	作用
方向键	选择菜单 / 配合 L 和 R 键为对同伴下达各种指令
左滑杆	角色移动
右滑杆	转动视角
○	调查 / 确定 / 进入战斗状态
□	开启辅助菜单
△	开启基本菜单 / 查看面前最近敌人的等级，再次点击为投掷飞刀将敌人吸引过来
×	取消 / 打坐（仅限街道内）/ 冲刺 / 踏步
L	校正视角 / 调出指令菜单
R	打招呼（仅限街道内）/ 调出指令菜单
L+R	呼出游戏技能配置菜单
SELECT	配合 × 键使用为原地待机
START	开启基础菜单

阶层攻略篇

阶层攻略是自《无限时刻》以来延续的内容，玩家需要扮演桐人，与众多的女主角一起以突破 100 层为目标，从 76 层开始一层层突破。在这个篇章中，玩家必须打倒每一层的 BOSS，而打倒 BOSS 前则必须先打倒相应的小 BOSS，完成特定的任务之后得到 BOSS 的情报才能挑战。一般而言，需要玩家完成某个委托任务之后，打倒某个对应的小 BOSS，随后找到 BOSS 的房间，回到阶层开始攻略会议之后才可以挑战阶层 BOSS，以此类推。

委托任务和邮件任务

委托任务仅在阶层攻略篇中出现，在转移门前的木板旁边找到 NPC 就能接受。完成后统一在这里进行任务报告即可，委托任务包罗万象，既有打倒特定 BOSS 的任务，也有打倒某种种类的怪物以搜集素材，还有一种是在特定的位置找到采集点搜集相关素材。需要注意的是，有时候在采集点找不到相关素材的时候，可以回到旅店休息一天之后再去收集即可。由于每层都需要完成特定的委托任务才能从 NPC 处获得 BOSS 情报，因此个别的委托任务是必须要完成的。



除了委托任务之外，玩家有时候还能收到来自其他 NPC 的邮件，接收到邮件之后，玩家就能定位到该 NPC 的位置与其一起完成任务。一般而言，任务要求玩家帮其升级或者是帮其讨伐相应的怪物，难度不高，不赶进度的玩家也可以一起完成。完成后他们也会提升相应的战力，对攻略 BOSS 很有效果。

©REKI KAWAHARA/ASCII MEDIA WORKS/SAO Project ©2014 BANDAI NAMCO Games Inc.

公会画面

在公会画面会显示桐人等人的攻略状况和现在应该做的事情，除了显示现在得知的BOSS情况之外，还能显示攻略组玩家的等级分布以及全体战力等各种各样的情报。一般而言，玩家需要以主要攻略情报作为当前的攻略方案，而头目攻略情报则会显示该层BOSS的特征以及还需要完成的任务要求，玩家可以知道该层BOSS的弱点以及战斗注意事项，在挑战BOSS前检查能有事半功倍的效果。而攻略组站立情报则会显示目前参战的攻略组成员们的战力情报，这里战力的强弱会影响到BOSS的攻略，因此玩家可以多帮助其他攻略组的人达成任务以提升他们的战力。其中最值得注意的就是死亡人数，由于游戏到游戏奖杯，因此请注意确认没有出现人员伤亡。



武器与防具店

游戏中有武器和防具店存在，但是一般来说，这里贩卖的武器防具都非常一般，需要玩家在完成虚空篇的一部分内容之后，这里才会增加强力的武器、防具和饰品贩卖。

莉兹贝特武器店

在武器店里玩家可以进行武器强化、制造武器或者是恢复强化的次数。武器强化时，每个武器只有1个强化种类，如果玩家强化了力量，那么想要强化其它属性的话就必须从头开始。同时武器是有强化成功概率的，一旦失败的话会消耗武器的剩余强化次数。成功概率随着武器的强化次数增多而降低，不过玩家也可以完成莉兹贝特的好感度事件以提高成功倍率。一旦强化次数减少，可以进行强化复原。玩家强化武器不同的能力时，需要不同的矿石，所需要的矿石数量为强化阶段的2倍，可强化的内容包含STR、VIT、DEX、AGI、命中、闪避和暴击。除此之外，玩家还可以制造武器，需要红炎石或风花石等，一般包含命中型和闪避型，所需要的矿石也会有所差异。



好感度相关

角色好感度

角色好感度关系到游戏结局和对话、约会等内容，是游戏最重要的数值之一。其中角色好感度分为5个阶段，最高阶段为Rank5。好感度可以通过以下行为增加：对话、邀请一起散步、组队、送武器/防具、在商店购买面包等食物、占卜、在战斗中进行评价、在战斗中与角色达成连携或达成角色的战斗要求、完成角色的相关事件和进行约会对话等。



根据好感度等级不同，对话的内容也会有所变化。当角色好感度达到Rank2时会增加对话、散步的选项。达到Rank3时有组队、赠送武器的选项。达到Rank4时会增加赠送防具的选项。赠送给角色的武器和防具不仅能改变角色的能力，还能改变角色的外形，让喜爱的角色换上喜欢的衣服变得可能。

约会

当出现散步选项后，会和对话的角色组队。组队后经过街道的某些地方，例如转移门的桥附近、任务版前、商店街的武器店、道具店、桐人的房间或是一起坐着都可能发生约会对话。具体表现为角色的语言信息变成橙色，此时对话就是约会对话了。在约会对话中，有好感度槽和兴趣槽。随着好感度的增加，兴趣槽也会有所增长。玩家所要做的就是针对角色提出的话题作出一般反应（○键）和高兴的反应（R键），在兴趣槽消耗完之前让好感度槽增加到最高。好感度槽增加的幅度从两个音符、四个音符到大量音符出现。在选对地方的情况下，直接选择高兴反应即可。在此我建议把角色带到自己房间，那么出现的对话只要做出高兴反应的话每次都会增加大量的情绪槽。当情绪槽增加到最高之后，气氛LV会上升，最高有6个等级，分为高兴的状态、亲近的状态、害羞的状态、相亲相爱的状态和沉溺爱河的状态。随着等级上升可以做的事情会增加，像是在LV1追加牵手和LV3追加公主抱。但是一旦中断的话角色的情绪就会变成普通，需要重头再来。需要注意的是想让气氛等级达到LV6，就需要进行公主抱才能达成。随后就能把这个角色带上床交流人生了。值得一提的是，这个系统不止对女性角色有效……



好感度事件

在每一层的开始时确认桐人笔记会有好感度触发条件的方式，到指定地点后就能触发相关剧情。该角色也会发送邮件给玩家进行任务的说明。一般需要到某个场所或者打倒BOSS，不算困难，可以尽量完成。完成后不仅该角色的好感度会大幅度上升，而且还能拿到一些特殊的道具和CG等。

评价和BOSS奖励系统

在阶层攻略中，成功击破BOSS的情况下，系统会根据玩家在战斗中受到的伤害，同伴死亡人数等等情况给予评价，评价最高为S。如果玩家能够给予头目最后一击的话，可以获得一件额外的装备作为奖励，这些装备的效果通常都要比攻略中获得的强很多，能够获得的话一定不要错过，如果不幸被NPC或同伴抢掉的话，在结算前直接退出游戏，再打一次BOSS抢到最后一刀同样可以获得，本作中有一个奖杯是和该奖励有关哦。以下是所有阶层可获得的头目奖励装备



装备名称	阶层数	效果
探索者板甲	76 层	STR+7/VIT+7/DEX+7/AGI+7/ 防御力 +100/ 闪避力 +17/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
决斗手套	77 层	STR+8/VIT+8/DEX+8/ 防御力 +27/ 命中 +8
探求者之靴	78 层	DEX+5/ 命中 +10/ 防御力 +22/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
决斗护腿	79 层	STR+5/VIT+5/DEX+5/AGI+5/ 攻击力 +5/ 防御力 +28
矿山靴	80 层	防御力 +20/ 命中 +10/ 闪避 +10
决斗背心	81 层	STR+10/VIT+10/DEX+10/AGI+10/ 防御力 +95/ 命中 +5/ 闪避 +5
矿山服	82 层	STR+5/AGI+16/ 防御力 +100/ 女性角色专用装备
混沌护腿	83 层	STR+20/ 攻击力 +15/ 防御力 +30/ 闪避 –15/ 伤害减免率：斩 3/ 突 3/ 打 3
精灵靴	84 层	AGI+8/ 防御力 +20/ 命中 +8/ 闪避 +8 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
混沌护臂	85 层	STR+15/AGI–10/ 攻击力 +15/ 防御力 +28/ 命中 +8/ 毒 –5/ 麻痹 –5/ 出血 –5/ 伤害减免率：斩 2/ 突 2/ 打 2
精灵衣	86 层	AGI+8/ 防御力 +110/ 命中 +8/ 闪避 +8/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
混沌盔甲	87 层	STR+30/VIT+10/AGI–20/ 攻击力 +30/ 防御力 +108/ 闪避力 –5/ 毒 –15/ 麻痹 –15/ 出血 –15/ 伤害减免率：斩 5/ 突 5/ 打 5
逐暗着	88 层	DPS360/ 伤害值 480/ 攻击间隔 80/ 攻击力 +10/ 防御力 +15/ 命中 +15
暗释者	89 层	DPS371/ 伤害值 495/ 攻击间隔 80/ 攻击力 +20/STR+18/AGI+5
闪耀之光	90 层	DPS385/ 伤害值 450/ 攻击间隔 70/ 攻击力 +15/DEX+10/AGI+20/ 命中 +15
黑暗辉光	91 层	伤害减免率：斩 25/ 突 25/ 打 25/ 攻击力 +15/ 防御力 +100/ 毒 +40/ 麻痹 +40/ 出血 +40/ 附带全耐性上升效果
战女神链甲	92 层	伤害减免率：斩 5/ 突 10/ 打 5/VIT+12/ 防御力 +140/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
特制护臂	93 层	DEX+20/ 防御力 +30/ 命中 +10/ 毒 +5/ 麻痹 +5/ 出血 +5
战女神护腿	94 层	伤害减免率：斩 4/ 突 8/ 打 4/VIT+15/ 防御力 +28/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
特制护腿	95 层	STR+5/VIT+20/DEX+10/ 防御力 +30/ 毒 +5/ 麻痹 +5/ 出血 +5
噬影	96 层	伤害值 +50/STR+30/ 防御力 +120/ 闪避 +30/ 附带伤害值增加效果
特制服	97 层	DEX+5/AGI+5/ 攻击力 +20/ 防御力 +110/ 命中 +10/ 闪避 +10/ 毒 +10/ 麻痹 +10/ 出血 +10
致命布甲	98 层	VIT–10/AGI+22/ 防御力 +130/ 闪避 +18/ 送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
斯莱布尼尔戒指	99 层	命中 +5/ 爆发槽回复量上升 / 移动速度上升 / 防御力减少

虚空篇

这是本作新增的内容，讲述桐人在不经意间被传送到虚空区域，从而与菲利亚相遇，一同解开虚空区域谜团的故事。由于虚空篇中有虚空实装内容，能取得不错的武器，加上完成虚空篇后玩家可以让菲利亚回到阶层攻略篇中，因此建议玩家在实力允许的前提下优先完成这部分的内容。

操控板

玩家可以在管理区的操作操控面板确认虚空区发生的虚空任务状况和执行中的实装元素状况。与阶层攻略篇不同，虚空篇的移动是需要按区域攻略的，从管理区的操控板就可以转移到各地。一开始只有一个地方能去，但随着玩家调查的转移石增多，可以去的地方也会增加。

虚空任务

虚空任务，就是在地图上各个地方发生的各种事件任务化的产物，玩家会被卷入其中，这里要求打倒敌人并且抵达终点，难度较高，而虚空任务也是完成虚空实装任务所必须的，因此绝大部分都是为了解开实装调查任务而存在。除了主线任务外，虚空任务不必刻意完成，选择合适的任务来更快地解开实装调查任务才是攻关的首选。在进入指定区域后可以点击右上角的地图查看任务所在的位置，一旦进入任务所处的紫色圈内就会自动触发任务。而该区域目前有什么任务可以在菜单 Hollow Map 中查看，目前可以触发的会以蓝圈显示。需要注意的是虚空任务都可以多次完成，一旦失败或者完成后会短时间内消失，一定时间后又会再次出现。



虚空实装调查任务

实装调查任务可以说是虚空篇的核心内容，大部分独有的装备，系统和技能都需要完成特定的实装调查任务后解锁，部分任务的解锁条件非常苛刻，因此需要耗费大量的时间才能完成。在完成基础内容之后，还会追加子项目的挑战内容，玩家需要按下方向键来开启，需要注意的是虚空实装调查任务一次只能接一个。

连线游玩

玩家可以和附近的玩家进行连线游玩，最多可以由带着搭档的 4 个玩家参加，以总计 8 人的队伍进行战斗。进入大厅，可以选择在队伍中的职责。职责就是指借由选择攻击强化或者防御强化来告知接下来玩家要担任坦克还是负责支援的角色。随后身为队长则要建立队伍，参加的人选择寻找队伍即可。玩家在进行连线状态下，所有的转移石都被解放，可以到虚空区的全区域进行战斗。至于目的地的门和封印则会配合队长的游戏进度解放。

除了和附近的玩家游玩之外，这个游戏即使一个人也能享受虚拟连线游玩，在这个模式下，玩家最多可以带上 3 名艾恩葛朗特的 NPC 一起游戏。由于获得的经验值会继承到阶层攻略篇，因此在此建立一个强力军团也不成梦想。

战斗相关

游戏的战斗系统采用即时式 + 自动攻击方式，无需切入战斗画面，直接在大地图上战斗。当进入角色攻击范围时，按下○键确认攻击进入攻击态势，此时可以选择目标或者使用△键的投掷技能进行远距攻击吸引敌人注意。再次按下○键能开始攻击敌人，如果离敌人有一定距离的话能冲刺并直接攻击。在战斗的过程中要选择技能或者命令同伴以完成战斗过程。如果发现敌人聚集在一起，这时候建议按下△键来确定敌人能力，再将敌人吸引过来比较稳妥。建议在战斗之前先确认敌人的等级再进入战斗，遇见比自己等级高的敌人就要加倍小心。而敌人强度也会在小地图中标示出来，其中暗红色的敌人标示为强敌，这时候就要谨慎对待。

爆发连续技与爆发量表

在适当时机按下○按键，就能连续使用高命中高威力的爆发攻击，这个过程称之为爆发连续技。这也是游戏中最常使用的攻击手段之一，使用连续技时会对损伤值进行调整，也能够提升最后的剑技威力。但是这一过程需要消耗爆发量表，即画面中间的“BURST 槽”，即使在爆发量表为 0 时也能够发动爆发攻击，但与消耗爆发量表所发动的爆发攻击相比，会丧失大部分的功能。因此在等待回复的过程中，还是指示伙伴或者活用战斗技能会比较好。



TIPS 要刷角色的好感度非常简单，只要带该角色进自己的房间，发现有约会对话的时候就进入对话，不停按R键就是。

爆发终结技

类似于玩家使用的剑技，在玩家拥有的SP情况下进行攻击结束后，如果玩家的SP达到要求的话，可以直接使用出已经设定好的剑技作为爆发终结技，实际上和单独使用剑技的效果是一样的，但威力有所提升。不需要要求必须有爆发槽时才能使用，只要SP达到要求即可。玩家可以在技能栏内按下□键进行爆发终结技的设定。

风险管理

爆发量表的回复速度和风险联动，风险量表就在爆发量表的旁边，以“RISK”表示，风险越高，爆发量表的回复速度就越慢。风险会随着时间回复，尤其是在不受敌人锁定时回复地更快。由于风险量表越高时，所受的伤害也会增加，因此需要随时注意，采取合适的行动。在进行切换的时候，就能够重置风险量表。

闪避、格挡和晕眩

按下×键和方向键可以使用踏步进行闪避，踏步时会有一定时间的无敌时间，能让众多敌人的攻击无效化。不过这个过程是需要消耗爆发量表的，因此玩家需要注意。

按下□键时，能发动名为精准猛击的技能，这一招能让敌人晕眩，可以用来阻止敌人发动强力的技能。这个技能可以在冷却完成之前重复使用，但是命中率会相应降低。

按下△键可以使用格挡，要配合敌人的攻击而使用的技能，通过将敌人的攻击弹开，使得敌人畏惧。格挡不但能够弹开敌人的攻击，同时也能够回复SP，可以积极使用。



指示搭档

在战斗中同伴是以AI自动进行行动的，但玩家也可以用特殊的操作来指挥同伴行动。在按下L键或者R键并配合方向键可以对同伴作出各种各样的指示。指挥的内容中，最重要的莫过于“切换”和“很好”2个指令，这两个指令也可以通过触控屏直接操作。前者可以切换同伴位置，让其担任前锋或者后卫，在这个过程中同伴会有很大的几率使用剑技，玩家的风险会大幅度减少，从而恢复爆发量表，后者可以对同伴的动作进行评价快速回复SP，这是战斗中必须要熟练掌握的常用技巧。另外合理的指挥同伴“使用技能”可以让技能连接的发动概率大幅上升。值得一提的是，使用“很好”指令可以改变同伴的作战倾向，在三种作战倾向都分别到满的时候还有特殊的道具奖励。而玩家也可以和同伴谈论战斗来强制改变同伴的作战倾向。

参战同伴指令一览

操作方法	指令	效果
L+←	转为防御	执行防御
L+↑	快阻止那个招式	命令同伴阻止敌人的攻击
L+→	快吸引敌人注意	命令同伴吸引敌人注意
L+↓	快躲避到后方	命令敌人退避到后方
R+←	快回复HP	命令同伴回复HP
R+↑	很好!	夸奖同伴回复SP
R+→	快施展技能	使用技能
R+↓	切换!	切换同伴进行攻击，瞬间回复爆发槽

连携攻击

当玩家使用剑技攻击敌人时，如果此时队友也在使用剑技攻击，那么有可能触发双重攻击，双重攻击触发时会有同伴和玩家的特写出现，同时对目标敌人造成更大的伤害。触发双重攻击除了时机配合外，还受触发概率影响，一般来说当同伴要求玩家使用剑技时立刻使用就有较高概率出现。

技能链接

操作角色与队友同时发动技能时，会有同时伤害的额外奖励，名为技能链接(Skill Chain)。操作角色或队友在敌人背后攻击，有背后攻击的额外伤害奖励。异常状态、技能中连携和特殊的剑技组合也能有额外的伤害奖励。如果操作角色和同伴连续利用剑技命中敌人会有连续攻击的连携伤害奖励。连续攻击的伤害奖励有等级之分，随着连续命中的次数越多，追加的伤害也会增多。从最初的LV1到秘技共四个阶段。连续发动连携伤害奖励是给予敌人大伤害的最佳方式，也是BOSS战中取得高评价的关键。建议在战斗中调整好操作角色和同伴的站位，注意SP值的消耗连续使用技能进行攻击。为了避免SP消耗太快而无法使用技能的情况，建议在发动连携前先使用提升SP回复速度的道具，使用SP消耗较少的技能。

武器的种类

本作中武器一共分为10种，不同的武器除了基础性能上有所差别外，在使用以及技能上也会有不小的区别，以下是所有类型武器的大致特点。

短剑：会心一击和命中率极高，很大概率可以打出极高的伤害，但基础攻击力很低，不出会心一击的情况下输出力不足。

单手剑：各方面的能力相对比较平均，技能大部分附带一些异常状态，非常适合新手使用。

弯刀：伤害输出和单手剑相似，命中率偏高，但奥义以外的技能不容易发动。

细剑：可以更快速地释放技能，威力也非常高，但是在使用技能的时候也很容易受到攻击而被打断。

二刀流：所有的剑技威力非常高，但取而代之的是普遍命中率偏低。

单手棍：以SP消耗较多为代价，附带较多的特殊效果，锤子大部分技能还附带眩晕效果。

双手剑：除了奥义以外的其他技能为范围技且在使用时很难被打断，使用时还能强化自己的特性。

双手斧：以命中率非常低为代价换来较高的会心率，一旦命中能打出极高的伤害。

枪：SP消耗较少且技能附带的异常状态较多，且技能中拥有大量的范围技。

刀：攻击力和命中率极高且大部分剑技还附带出血状态，很容易能提高敌人的风险，非常强力的武器之一。



TIPS 同伴的AI很微妙，她会往敌人中间跑，所以大部分的失败原因是由于队友被围殴致死，此时就要留意队友是否已经被锁定。另一方面她又会在玩家使用技能时配合，多利用这一点可以给敌人造成不少伤害。

熟练度和技能的习得

本作中所有的武器都有熟练度的设定，使用的时间越长，杀死的敌人越多熟练度增加得越快。熟练度上升的情况下除了可以解开对应等级的技能锁定外，还可以增加对应武器剑技的基础伤害倍率，所有武器的熟练度最高为 1000。熟练度足够解开对应的技能后，习得技能还必须消耗技能点，技能点在玩家任意武器的熟练度提升到一定程度后会逐渐增加。另外，技能习得还需要另一个条件，那就是习得对应的前置技能，大部分技能都会有前置技能的设定。满足了熟练度，技能点以及前置技能的条件后，玩家才能顺利的习得想要学会的技能。

剑技、战斗技能和被动技能

本作中的技能一共分为三种：剑技、战斗技能以及被动技能。剑技是游戏中主要的攻击手段，由于自动攻击的伤害值很少，必须使用剑技给敌人带来大伤害。剑技基本上为伤害技能，发动时会消耗不同程度的 SP 值，同时绝大部分还会附加一些特殊效果例如攻击速度下降、基础能力上升等等。装备上不同装备可以使用相应的剑技。随着装备武器的战斗次数增加，武器的熟练度也会增加。当增加到一定程度后就可以在菜单画面的 Skill 使用技能点数升级剑技。升级后伤害值增加，同时还可以用技能点数习得该等级下的剑技。部分武器的剑技（如双手大剑、刀）需要在其他剑技升到一定程度之后掌握战斗技能才能使用该武器的剑技。需要注意的是使用剑技会有一定时间的硬直状态，此时如果被敌人的一部分攻击命中的话剑技会被强制取消，所需的 SP 值也会消失。



战斗技能包含了大量的主动辅助技，包含了一定时间攻击必定命中、会心率上升，又或者全员 HP 一定量回复、SP 一定量回复等等，习得后和剑技一样需要设置后消耗 SP 使用，对战斗帮助非常大。

被动技能相当于游戏中的战斗技能，习得后不用设置就能长期发挥效果，例如伤害耐性 +10% 等等，这类技能优先习得能让玩家的基础能力快速上升。由于熟练度有限制，因此玩家在学习之前要先考虑技能点的多少和习得技能的优先程度。

除了基本技能之外，游戏中还有名为奥义的剑技存在。奥义其实就是剑技的一种，每种武器的剑技都包含 1 到 2 种奥义，奥义习得所需的点数以及熟练度要求都比较高，消耗 SP 也是普通剑技的数倍，但取而代之的是极强大的威力，且发动时会出现特写画面，使用主武器时务必尽早将奥义学会，这样才能获得更加强大的战力。

准确攻击以及准确闪避

准确攻击必须在玩家还有爆发槽的时候才能触发，当玩家使用爆发攻击时身上会出现光影效果，在此时看准时机按下○键的话就能发动准确攻击，快速攻击成功发动后伤害会上升，且爆发槽的消耗量会下降。准确闪避同样也需要在玩家还有爆发槽的时候使用，在还有至少一格爆发槽的情况下配合方向键按下 × 键发动，玩家可以快速进行移动和后退，躲开敌人的攻击，准确闪避具有无敌时间，成功使用准确闪避躲开敌人的攻击的话，能够大幅回复爆发槽，同时降低风险槽的等级。

风险崩坏

达成以下条件的情况下攻击敌人，可以对手进入风险崩坏状态。崩坏状态下除了能够给予敌人更多的伤害外，还可以触发普通情况下无法触发的第四段连携追击，在战斗中刻意完成的话，可以大大加快作战速度。

风险崩坏要求条件

1. 在敌人使用技能前让其进入眩晕状态。
2. 成功防御敌人的攻击。
3. 与同伴同时使用剑技攻击。
4. 对敌人使用附带出血效果的技能后成功让敌人进入出血状态。
5. 使用刀系武器对应的技能让对方的风险槽上升。

原创剑技

在完成一定的实装调查任务之后，在虚空区的控制板就会出现一项名为“OSS 记录”的项目，玩家可以借由此功能创造出独创的剑技攻击。首先选择管理区的该项目之后会移动到记录房，在记录房内，只要玩家朝着位于中央的目标发动剑技就能够记录使用该剑技的连击。在这一过程中，玩家在执行剑技时要留意紫色的光芒，在适当时机才能使出不同的剑技。此时就会以连击的方式串联起来，使用自己原创的剑技。原创剑技的使用比较苛刻，OSS 针对一种武器只能记录一个，建议在 OSS 的最后记录奥义技能，这样威力也会有所加成。

虚空篇流程

由于阶层攻略篇和前作几乎相同，加上打法固定，难度不高，限于篇幅，因此在本次的流程攻略中就直接为各位玩家介绍虚空篇的攻略内容。一旦完成虚空篇再重新完成阶层攻略的话，那么几乎等于 0 难度了，祝各位玩家攻关顺利。

圣尔班迪斯的树海区

游戏开始之后就在虚空区域，玩家可以先和菲利亚对话让其加入。如果有继承存档的玩家，请记得先进行装备调整。朝着断层往下走，穿越森林就来到第一个迷宫了。桐人和菲利亚在讨论这个区域，他们都是在不知情的情况下到达的，到底这里有什么样的谜团呢？接下来就一起去探索吧。虚空任务开始，玩家需要朝着西南方的方向出发前往出口，并且打倒肌肉野牛即可。途中的西南方有强敌在，打倒它可以取得兽人斧。除此之外，这个区域的多个角落也有敌人在。肌肉野牛并不难打，连用剑技就能轻松取胜。随后调查虚空区域之后就会触发剧情。玩家如今可以在虚空篇和阶层攻略篇自由穿行了。



回到艾恩葛朗特后，桐人又重新和伙伴们相遇。在欢乐的剧情之后，还能回想之前所发生的事情，因此即使是没接触过前作的玩家，也能了解本作的特色。在了解完系统概况之后，重新传送回虚空区域就可以出发虚空区的主线任务。不过这里必须和菲利亚组队才能继续触发。她想要强化武器，收集名为“铃音矿石”的道具，目的地在“遭遗弃的武器实验场”。先传送到“圣尔班迪斯的神殿前广场”，这里有 4 个通道分别通向不同的区域，从西北方的道路进入“翼望圣剑的待命所”。这里的敌人不强，普遍在 85 级左右。

TIPS 在迷宫中可以一直开启地图移动，可以节省不少找路的时间。

但是在中间区域有大量的强敌，敌人能力都在等级 120 以上，因此不要贸然前进。在中间区域打倒几个骑士可以取得奥义结晶。最深处有等级 140 以上的强力敌人，可以等待以后再来挑战。朝着地图的西北出口,可以来到“植物们的乐园 北”，绕到地图的西北方出口，可以找到转移石的同时，这里也是“遭废弃的武具实验场”的入口。在这里带上菲利亚随便打倒几只敌人之后，等敌人掉落“铃音矿石”就会自动触发剧情，随后返回虚空区。到达“大索菲亚”与利兹的锻冶屋对话后，强化武器，将武器交换给菲利亚即可完成。

■Playing Analysis 玩家資訊



二人邂逅的教会

与菲利亚对话之后，触发事件，她发现了一个有强大敌人的地方，想和桐人一起去寻找宝藏。这一次的目的地是“二人邂逅的教会”，先传送到“圣尔班迪斯的神殿前广场”之后，走西南方进入“蜜蜂乱舞的繁殖之森”。在地图的西北方有虚空任务“蠢动光虫在无光森林的求爱”可以完成，只要打败 10 只魅惑虫即可，非常简单，建议完成。建议在此之前先接虚空实装的任务，这里就会顺利完成。随后朝西边的入口，就能够来到“距离黑暗领域最近的墓地”了。出口在最西边，中间的敌人强度在 95 级左右，并不难打。可以忽略其它的直接冲过去即可。在出口处可以找到转移石并且进入“二人邂逅的教会”。这里的敌人等级在 95 级左右，调查中央北方区域的墙壁后，就会触发剧情，发现隐藏的大门进入北方的区域。之后需要和 BOSS 巨人战斗，由于它行动缓慢，在它攻击的一瞬间闪避后，在身后持续攻击就能够轻易取胜。随后获得贵重品：虚光之发亮首饰。剧情之后返回虚空区，再返回到“大索菲亚”与克莱因对话，会发生 S 级食材的对话。

圣尔班迪斯的神殿前广场



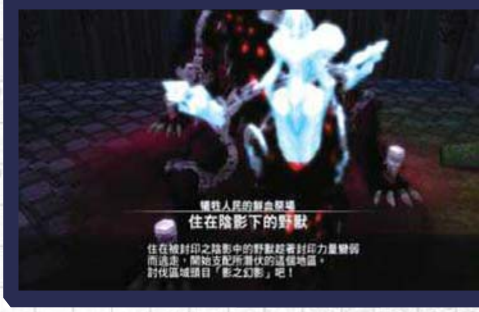
返回虚空区与菲利亚对话，本次的目的地为“圣尔班迪斯的神殿前广场”。传送到“植物们的乐园 北领域”进入“遭废弃的武具实验场”，中途的四个宝箱暂时拿不了。这里的北方区域有虚空任务“真理的启动”可以完成，敌人为等级 112 级的巨人，由于打法和之前相同，因此在此不再累述。从这里西边的通道进入“隐密的武器仓库”，进入后有两个宝箱，分别装有“高级回复药水”和“SP 高级回复药水”，前进后可以取得“转移结晶”。继续往北面探索，还能取得“AGI 药水”等一些恢复道具。西北方的一道门前有三个 116 级的敌人，需要小心应对。进入后有道具和拟箱怪需要打败。往西北前进，中途有两只 NM 的敌人，等级在 120 级左右。在西边会遇到一扇必须用银色钥匙打开的门，只要往南边打败死神之后就能够回来开启。绕到地图西北方，可以找到悬挂有金色钥匙的死神，打败它后就能开启有金色钥匙要求的门了。在区域的西南方有一个需要打开金色门才能打开的 BOSS，它的等级有 142 级，打败后能取得贵重物品“神殿的宝之匙”。继续前进来到“连至巴斯体亚出入口的桥梁”，这里有个转移石可以激活。找到桥梁之后，必须要打倒 BOSS 才能继续前进。这里就先返回到管理区吧。



在返回管理区之前，可以先到附近的“迷路森林”。这个森林除了特定的出口之外均为随机生成的。往东北出口的话,还能找到“妖精森林”，这里可以和阿斯娜进行支线事件。除此之外，还有虚空任务“榨取森林生命之树”，目标是打倒树怪。另外还有虚空任务“被毒菇迫害的森林”，需要毁灭贝诺马修 & 毒物。

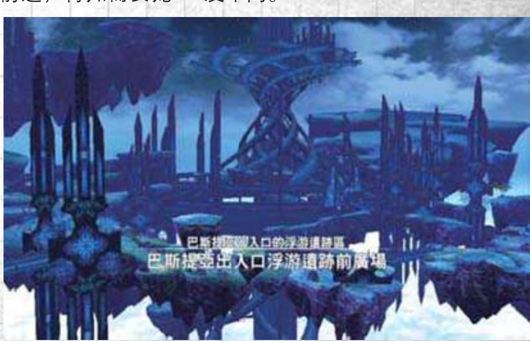
牺牲人民的鲜血祭场

返回管理区之后传送到“圣尔班迪斯的神殿前广场”，往北进入“供物神殿”，BOSS 影之幻影战斗，它的等级在 105 左右，通常攻击伤害会附带暗黑和钝足效果，但是难度并不高。建议等级在 105 级以上，如果有增加攻击的技能更好，加个攻击后转到它身后攻击，等它转头后召唤同伴回复爆发槽，再继续用技能猛轰，保持技能处于攻击的状态下，并且保持体力在 15000 以上不会有太大的危险，加上场景非常大，BOSS 很长时间内都会无视玩家的攻击。不过需要提防敌人的必杀技攻击，抓准时机侧移即可。胜利之后就可以解开“连至巴斯体亚出入口的桥梁”封印了。如果玩家前往地图东侧，可以发生虚空任务“聪明的哥布林”，只要玩家把对应的 BOSS 打败即可。而在 BOSS 战门外的区域，打败 BOSS 之后可以取得旁边的宝箱，里面有短剑可以拿。随后返回，这里面还有一个区域，不过里面的敌人都颇强，建议以后再来解决。



巴斯提亚出入口浮游遗迹

离开神殿之后发生剧情，随后回到管理区和菲利亚对话，再利用转移石直接前往“连至巴斯体亚出入口的桥梁”解开封印。进入新区域“巴斯提亚出入口浮游遗迹前广场”。在刚刚入场的区域附近可以找到转移石，先解开转移石封印。随后往西边的桥梁前进，得知需要龙王的认可才能继续前进。这个区域还有大量宝箱可以回收，随后往南边来到“守护者的观战场”。这里有三条路，选择东边的方向来到“与思念之人牵过手的隧道”。需要注意的是，这里的敌人普遍较强，等级在 120 级左右，而且这里的道路要小心别掉下去，否则直接当做死亡处理。在靠近东边道路时，有虚空任务“毁灭心灵的歌声”发生，玩家需要击败 10 只歌唱鸟身女妖，难度不高。



与思念之人牵过手的隧道

进入隧道后发生剧情，随后继续探索。这里的道路看上去很复杂，但是实际上只有一个方向，因此不必担心会迷路。在中央部分有虚空任务“在地底蠢动的脚群”，只要打倒所有的爬行骷髅即可。随后来到下方的“甩开跟踪者的回廊”。这里有部分敌人能力超高，而且由于区域比较狭窄，很容易被围攻，需要小心。玩家可以先调查敌人能力之后再进入，或者利用引怪将敌人拉出来。往南可以来到“隐密的宝物库”，可以先回到管理区，休整一下后往中央移动。这里有一些强度不等的拟态怪，小兵倒还好说，难点在于开出来的箱子基本都是等级 132 级的拟态怪，攻击附带麻痹和出血，如果这里触发了虚空任务的话难度较高。建议迅速使用高威力的招式，一只只解决后，打开中央的宝箱取得贵重品“飞龙的王玉”。如果对自己的能力有信心，也可以一个个宝箱开，里面有不少好东西。不过要小心，免得前功尽弃。随后使用转移石回到管理区。



龙的巢穴

返回“守护者的观战场”，这次选择西边道路，这是一个环形的道路，虽然看上去复杂，但是实际上也只是一本道，这里的敌人多为三种龙同时出现，由于能力不高，嫌麻烦的玩家可以直接引怪然后使用范围技能集体秒杀即可。中途有不少武器，不要遗漏。绕到中央之后，利用“飞龙的王玉”打开门，可以来到“龙的王座”。这里的道路和“龙的巢穴”一模一样，因此很难迷路。这时候只要绕到中间，打倒目标 BOSS，注意它的出血攻击就能顺利取胜。这时候可以拿到证明，回到“巴斯提亚出入口浮游遗迹前广场”西边的桥梁上，就能通过这个区域来到“巴斯提亚出入口遗迹塔”。

巴斯提亚出入口遗迹塔

在进入遗迹塔前要留心高低差的影响，在取得宝箱的时候要留心。进入遗迹塔 1F，最深处会有两条路可以走，如果走西南方的道路可以来到“遗迹塔 地下废沟槽”区域，这里的道路虽然还没法进入，不过可以先启动转移石方便以后行动。随后在 1F 往西北方的道路前进。这里的敌人能力都不强，因此有自信的玩家完全可以将敌人引导到一起之后使用范围技秒杀比较快。不过从 4F 开始难度上升，如果想继续前进就直接往南方的道路走，否则的话这里有四只强力的 BOSS 级角色，等级都在 140 以上，如果能打败它们能相应地获得四个角落的强力武器，难度颇高，因此建议在这里要多切换场景以保存。继续前进可以来到“乍现回廊”，这里有不少虚空任务可以完成，如果不想管可以直接利用传送阵传送正确的道路只要转移两次就能见到楼梯，这里也可以绕绕远路取得一些宝箱。随后来到“封印之间”，来到中间的转移石，调查之后即可上到顶层，沿着外墙走就能看到 BOSS 了。BOSS 是刃龙索迪亚斯，其实只要之前能打倒那些变态级的 BOSS 级角色，那么它基本没什么难点，由于体型巨大，有时候会看不到目标，但实际攻击是能打中它的。它的攻击力比较高，几种范围攻击技能除了伤害较大外没任何威胁，加上防御力并不高，推荐加个攻击后猛攻，保持 HP 在 20000 以上不会有危险。注意它 HP 较低时会使用一招直线攻击，伤害大概在 15000 浮动。如果看见自己的 HP 比较危险，只需要强烈猛攻即可。胜利后触发剧情，接下来会自动回到“大索菲亚”，再进入管理区与菲莉亚对话，得知下一个区域的封印已经解开。随后与其组队，直接传送到“巴斯提亚出入口浮游遗迹前广场”并进入“守护者的观战场”，直接往最下方走调查封印解开它到达“通往海岸的巨人阶梯”，进入下一个区域。



古雷斯里夫的海湾区

这个区域要看好位置再跳跃，一直往前到出口处有转移石可以转移到出口，不要又重新回去了哟。进入惟一的出口之后就来到了新区域“古雷斯里夫的海滨沙滩”，这个区域很大，别急着探索，先将右上角的转移石激活。完成后往北面的出口走，走到一半会发现这里的水位很高，接下来往南方的出口前进，进入南方区域“有求救必呼应的道路”。



水栖龙的巢穴

这里的敌人不强，等级在 102 级左右，道路也不复杂，只要绕到地图中央之后，在分叉路往南方前进即可。随南面的通道进入“在深处摇动的海流水门”，这个区域也和之前的区域一样，不过出口只有一个，先探索到最西边，从西南方绕到南方出口后进入本次的目的地“水栖龙的巢穴”。直接往东边走就能到达目标位置，这里也会触发虚空任务“水之王者”，将 BOSS 阿尔发尔特打倒即可。它的能力确实是低，等级 108 级，比杂兵还好对付，因此如果想刷实装调查任务的玩家不妨在这里多刷几次。将其打倒后洞窟内的水会全部退去。一路返回离开洞窟，原先因为水位较高而无法进入的北面洞窟现在可以进入了。

古雷斯里夫大灯台

从“古雷斯里夫的海滨沙滩”北面的通道进入“大灯台 基底排水路”，在进入之前有虚空任务“极致的蟹黄”，难度不高，轻松完成，不过要小心别打倒不该打的敌人。在进入后直接往西边走，以西北方的出口为目标，中央区域的道路是通往“不知道该如何逃出的地下水路”的，现在还没必要去探索。到达灯台 1F 后有转移石可以激活，不要遗漏。1F 可能出现虚空任务“看透一切之眼”，注意这个任务要求不被法理斯塔发现的情况下（提灯的敌人）打倒完全凝视怪。随后直接往上攀爬即可，2F 到 5F 都没什么难点，每一层的敌人可以直接跑过去，不过如果有把握的玩家还是将它们一网打尽吧。进入 5F 之后的最上阶“顶楼灯房”出现小 BOSS，等级有 112，能力不算强但攻击附带眩晕状态，将其击破可以得到特殊武器片手棍碎岩锹。



TIPS 在后期可以吸引大批敌人，然后用大范围技能一网打尽比较便利。

海贼王的城寨



的废坑”。在该区域最中央位置房间的宝箱内获得贵重品“生锈的钥匙”，带着它一路返回海贼王的城寨2层，用它打开西边区域的大门，往

一路返回“古雷斯里夫的海滨沙滩”，进入东边转移石附近的“海贼王的城寨”，这个区域也是按层分的，普通敌人的等级在105左右浮动。1层的出口在正北方。2层会出现两条道路，但西北方的大门暂时无法打开，只能走南方的通道进入“梦见金矿的坑道”。往前走一小段路就会发现挡路的岩石，将之前得到的武器碎岩锹换上，直接攻击岩石破坏它继续探索。往东边的区域前进，还有一个需要破坏岩石的地方才能找到通道，往东北方前进的话则可以触发这里的虚空任务。进入“在矿山回荡的哀怨之声”，需要打倒15只古老悲哀。随后继续前往东边，来到“受骗者们末路北面走很快能进入3层。进入3层注意准备一下，马上进入右边的通道就会与该区域的最后一个BOSS提多捏塔・狗头人领主战斗，本次战斗它会召唤杂兵登场，虽然看上去很强但实际上就是个杂鱼，玩家的等级在120以上的话可以直接无视杂兵全力攻击BOSS，BOSS的攻击伤害很低，在HP下降到一半后有可能使用攻击力上升的状态，如果攻击力不足的话很可能攻击为0，不过即使中了其必杀技也只有15000左右伤害，保持HP在20000以上即可，另外BOSS会吃眩晕状态，多加利用。将其击破后自动返回管理区，剧情后主角会返回“大索菲亚”。

金利欧吉亚大空洞区

回到“大索菲亚”后准备一下再次进入管理区与菲莉亚对话，接着传送到“古雷斯里夫的海湾区”与BOSS战斗的地方“坏人的王座”，往东边的大门出去调查封印，解除后正式进入“金利欧吉亚大空洞区区域”。“古雷斯里夫的洞门”区域没什么好探索的，不过敌人的数量比较多，等级大约在110左右，不过玩家到这里等级也有了保证，因此并不难打。一路往东边的出口离开进入“圆环森林”，往东边前进一段距离后会触发强制剧情，接着自动返回“大索菲亚”。剧情后再次进入管理区与菲莉亚对话，传送到“坏人的王座”后按照之前的路线再次进入“圆环森林”，南方的区域有虚空任务“巨大花之瞳”出现，难度不高别错过了。这次直接往东北角的出口走，很快就可以到达新的区域“金利欧吉亚大空洞区 观景上部”。



金利欧吉亚大空洞区 观景上部

这个区域有转移石，因此在出发之间建议先调查一下，接着从东南方进入“被跟踪者抓到的祭场”。这里的敌人等级提升到了110左右，能力明显上升不少，行动时一定要注意，特别是躲藏在杂兵中的强敌。在这个区域不用直接往东南方的通道走，直接往正南最大的房间前进，走到一半时会触发剧情，接着菲莉亚离队的同时玩家会自动移动到“建立圣剑誓约的回廊”，注意这里开始玩家单独行动，周围的敌人都是110级左右，时刻注意自己的HP和爆发槽，注意不要被敌人围攻。在这里还是尽量避开敌人前进比较安全。从开始的位置一路绕到中央的出口，进入“展开激烈战争的神之间”，这里的空间极小，加上敌人多玩家又是一个人，移动的时候一定要小心别被敌人给包围。往西北方的出口移动，成功从迷宫中出来到达“金利欧吉亚大空洞区 中部外缘”，剧情后调查前方的转移石转移回管理区。

金利欧吉亚阶梯遗迹

返回管理区后发现菲莉亚不在，直接回“大索菲亚”触发剧情，剧情结束后再次返回“大索菲亚”，想要继续探索建议回到“大索菲亚”带个同伴一起出发。准备好后再次传送回“金利欧吉亚大空洞区 中部外缘”，从这里的入口直接进入“金利欧吉亚阶梯遗迹3层”。3层开始的出口非常多，先从中央靠近南部的出口下降到2层，再绕到最东边中央的楼梯口处就能直接下到1层。从1层往东南方走，在最东南方的房间内可以找到转移石，其他的楼梯可以在1层和3层的各个区域内探索，大多数都有一些宝箱能够回收，不赶进度的玩家可以回收掉。利用转移石成功进入“金利欧吉亚大空洞区 转移板”。



金利欧吉亚大空洞区 转移板

进入“转移板”区域后调查中央的传送装置，转移到“情报集积遗迹内部 上层”，这里分为3条道路：“人工生命体格纳库”、“不定形生物的试验场”和“生体遗传子研究室”，先进入哪个对剧情不会有影响。在这几个区域有一些虚空任务可以完成，而且有个别区域有强力的武器装备存在，因此如果不赶进度的玩家可以多走几个区域取得一些道具。先进入“生体遗传子研究室”，这个区域的道路极其狭窄，敌人数量多得令人咋舌，很多地方想要躲过去几乎不可能。如果有自信的玩家，可以干脆将敌人吸引到一个地方，利用大范围的技能一次扫清。否则的话请选择稳步前进，注意该区域还有等级超过139的敌人，移动的时候看见只有一个敌人时最好能先调查它的等级在决定是否前进。在该区域的中央靠南位置可以看到一个绿色的装置，调查后开启它一路返回进入“人工生命体格纳库”区域，往西南方走，在最西南的角落内可以看到绿色的装置，同样开启它后进入最后的“不定形生物的实验场”，这次的绿色装置在中央位置凸起的一个小角落内，将其开启后中央的传送装置启动，再次回中央的“转移板”位置，这下可以传送到下层了。

区域系统操控室

选择传送到下层成功进入“区域系统操控室”，在北面的房间内可以发现电脑装置，调查它后利用转移石直接返回管理区再回到“大索菲亚”，与结衣对话选择第一项带上她再次进入管理区，直接传送到“区域系统操控室”调查电脑装置触发剧情，剧情结束后再回一次“大索菲亚”，这次记得不要带上同伴直接前往管理区。

TIPS 要想开门的话就必须先打倒已经发现我方的敌人才能开启。

情报集积遗迹内部 隐匿区

返回“转移板”的位置，再次调查后传送到中层进入“情报集积遗迹内部 隐匿区”。先进入西北方的“水银回廊”，进入会触发虚空任务。向前就可以看到东西两个入口，进入地图西边的入口来到“细菌回廊”。进入南方的房间会听到非莉亚的声音，在没有带队友的情况下才能进入。成功进入房间发现非莉亚正在被PoH攻击，此时玩家需要和PoH单挑，虽然它的等级有118但实际上很弱，单体攻击最强一招伤害也只有15000，保持HP在20000以上就能安枕无忧，SP不够的话使用道具回复，快速将其打倒后触发事件，接下来会自动返回“大索菲亚”。



能鉴识灵魂重量的引路

返回“大索菲亚”艾基尔的店，会触发大家得知菲莉亚没事的消息，接下来准备一下再次前往管理区，与菲莉亚组队后传送到“转送板”区域，再选择地上返回“金利欧吉亚阶梯遗迹1层”。往西北方的区域调查可以发现一个封印，调查封印开启它进入“看守们对卡片产生兴趣的监控设施”，进入后西边有武器道具可拿，东边有虚空任务“渴血的死亡猎犬”，直接往北走进入“少年遭到监禁的牢房”。直接往最南面走会遇见一只等级高达154的敌人，需要小心。随后开门经过转移就会遭遇本次的BOSS虚空猎杀者，这个BOSS初期难度不高，单体攻击伤害在15000左右浮动，同时攻击附带猛毒以及SP缓慢下降状态。当其HP槽下降到最后一条时有可能使用前方的大范围必杀，全中的话伤害突破30000，一定要小心。随时注意切换同伴出来适当的挡一下，同时准备好足够的HP和SP回复道具。成功后利用前方的转移石转移到新区域“能鉴识灵魂重量的引路”，调查前方的封印，新的区域“亚雷巴斯特的异界区”现在也可以进入了。



亚雷巴斯特的异界区

在第一个区域没什么难点，进入后在东边有虚空任务“逃亡的尽头”。直接往北面的出口走进入“王族沉睡的墓地”，注意这里大部分敌人等级有130级以上，而且不打无法开门。好在一般一次只会出现一名敌人，而且敌人吃眩晕状态，灵活利用技能打倒挡路的敌人，来到东南方开门。下一个区域从者“跟随王的凯旋之间”会出现2条通道，西边的道路暂时不用进入，走北面前往“为追求变强而彷徨的异形森林”，中途会遇见虚空任务“侵蚀遗迹之蚁”和“出征！战斗雌蚁”，到目的地后总算出现了第一个转移石，登录一下可以顺便转移回去补给，马上会遭遇强制的BOSS战。本次的BOSS为亚美迪斯塔·皇后，攻防技能能力都很强，攻击还附带毒状态，攻击频率超高，一定要把握好自己的HP。将其削减一条HP后它会逃走，接下来先进入西南方的通道进行探索。



沉睡在黑暗之帐的产卵所

进入“沉睡在黑暗之帐的产卵所”区域，一路先走北面的道路，路上的蛋敌人不去管它它不会主动攻击的。进入北面的通道到达“品评的阁见所”，这里移动的时候一定要注意，很多敌人的等级都在115以上，强度倒还好，但是基本都会让我方角色中毒，比较麻烦。绕开敌人往北面的出口走，走到快接近出口时亚美迪斯塔·皇后再次出现，如果此时玩家后面有杂兵追杀的话本战会很麻烦，所以之前移动一定要小心。亚美迪斯塔·皇后的实力和之前一样，老打法对付它。这次需要将其打掉2条血后它才会逃走。

晚餐的大厅

再次将BOSS打倒后继续往北面探索，进入“晚餐的大厅”。要注意这里的视线非常暗，周围的敌人不容易看清楚。右下角会有虚空任务“被混沌侵蚀的蝎子”出现，难度较低可以借机完成一下。接下来往右上角的出口走，在快接近出口的位置可以发现BOSS所在的房间“女王的寝室”，注意这里进入不会自动存档，玩家可以先进入一次再马上回到“晚餐的大厅”，这样可以在BOSS房间前自动保存，接下来走到最北面就是正式的决战。亚美迪斯塔·皇后战斗切记的一点是绝不能在它正面战斗，它攻击伤害不但高且攻击非常容易打断玩家的行动，即使是在放奥义也一样。开始战斗前给自己增加攻击，技能方面推荐使用慈悲衣裳，这样能保证长时间很大概率回避掉它绝大部分的物理攻击。开始战斗后在其身后和侧面迂回，它通常会攻击前方扇形的目标或者跳起攻击周围所有的敌人，这几招动作非常明显，当其攻击结束后就可以乘机给它一个技能，相对来说比较安全。有时候它会释放毒气，这招能回避最好，回避不了的话注意保持HP在20000以上（有技能可以高概率回避异常状态），只要注意自己的SP，反复游击和它打游击战很快就可以磨死它。最后要注意的是最好不要与同伴交换位置，同伴有可能被直接打死。胜利后直接回到“大索菲亚”，接下来准备一下，马上回管理区和菲莉亚进入最后的区域。



管理区地下

在进入管理区前可以先传送到“圣尔班迪斯树海区”的“由供物引导的新绿街道”，走最西南的通道进入“来自异界的隧道”，这里敌人超强，等级都在140级以上，往这里进入向成为“骑士目标前进的地下通路”，最后的封印消失，从这里可以进入“亚雷巴斯特的异界区”最后的部分，不过这里没有任何主线剧情。转移回管理区，与菲莉亚对话后调查中央的位置就会出现前往“管理区地下”的选项。一路前进进入“隐匿区地下1楼”。从这里开始是不会显示地图的，而且地图随机，地下分别有10层，每层的结构类似，玩家需要找到每一层的转移点陆续往下层转移。每下一个阶层敌人的等级都会有少量的提升，且大部分敌人比较聚集，越深入敌人的聚集度也会越高，用大范围的技能会方便很多，另外要注意后面几层还会出现大量附带异常状态的敌人。宝箱大多为道具，根据情况选择是否回收吧。成功突破10层后进入“管理区地下”，旁边还有转移石，但注意一旦返回是不能传送回来的。进入中央的部分调查转移板，马上就会与虚空篇的最终BOSS战斗。



TIPS 多用辅助技能可以取得事半功倍的效果。

最终 BOSS 战



最终 BOSS 的血非常厚，初期开始时可以给自己用上 SP 增加的药会比较轻松，BOSS 初期会使用直线的光线攻击，这招看到 BOSS 的头往下低后往侧面闪避即可，BOSS 的双斩攻击伤害在 15000 以上，使用前会抬起双镰，动作很明显，这两招很轻易就能躲避。当其游动到场景下方时，会使用穿刺攻击，同时还会造成四个方向的冲击波。看到这招进行移动基本不会中招，动作实在是太明显了，即使中了冲击波，伤害也只有 2000 左右，完全没威胁。这个阶段推荐时常保持攻击上升的状态在 BOSS 的周围进行攻击，如此反复打游击战，等 BOSS 的 HP 槽削减到第二条时会增加一招异常状态攻击。这招比较恶心，BOSS 使用前手中会出现球，然后玩家周围会出现白色的异常状态球，一旦碰到会随机中各种异常状态，且即使玩家一开始没撞到，球也会缓慢向玩家的方向移动。不过说实在的，判定也确实是不高，只要轻松地移动开就好，一旦不小心被打中，可以利用道具恢复。BOSS 还会时不时使用短时间的无敌技能，看到伤害全变成 0 的话速度拉开距离等无敌时间过去再进行攻击，只要能躲开异常状态那招，胜利就只是时间的问题。将其击破后会与自己的分身虚空桐人战斗，这场战斗不能大意，被对方一个剑技很可能被打成残血进入极其危险的状态，推荐开始战斗后快速后退，然后给自己回复 SP 并用回避物理攻击的技能，这样能极大地回避分身的攻击与其进行游击战。其实最简单的方法还是和敌人拉开距离，随后等他冲过来用技能的时候迅速转移到他的身后，等他出招硬直之后猛攻即可。注意一旦死亡会从奥库迪安・日蚀重新开打，相当不体贴。胜利后就是虚空篇的 STAFF 了。

通关虚空篇后在标题画面 Photo Album 项目内会追加相关的 CG 图鉴赏。此后菲莉亚会直接出现在“大索菲亚”区域，玩家也可以提升她的心情值让其陪睡。

关于隐匿区地下 100 层

通关后可以进入隐匿区地下 100 层，在该迷宫内无法使用转移结晶，每次往下移动必须找到该层的转移石才行，包括地图的大小、转移石的位置以及宝箱出现的数量都是随机出现的，每到 10 阶层倍数的层数还会有大型的 HM 敌人出现，到达最下层 100 时会出现强力的 HNMBOSS 。隐匿区地下 100 层最大的好处在于可以刷出各种强力装备，这些装备通常还会附带追加效果和特殊效果 2 种，包含了附带眩晕、毒、封印以及获得技能发动硬直缩短以及道具掉率上升等等，附加的数量则是随机的，想要增加实力玩家可不要放过了。



全虚空任务内容

圣尔班迪斯的树海区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
送给他的镇魂之花	1	堵塞黑暗领域的慰灵所	不被敌人发现的情况下到达最南边广场的深处之墓，注意是最南边右下角的一个小墓地，敌人的视线范围很小，只要不是贴着过去不会被发现
哥布林盗贼团来袭	1	由供物引导的新绿街道	打倒哥布林盗贼 10 只、哥布林弓箭手盗贼 8 只，原地等待会不停刷新
被毒菇迫害之森	1	迷路之森	打倒所有的贝诺马修和毒物，注意要一次性全部打死，时间拖太久等它再次刷新出来需要继续打
真理的起动	1	遭遗弃的武器实验场	打倒左上方的巨人，等级为 118，弱点是打属性，难度不大
为饥饿所苦的侵略者	1	捕缚者之森	打倒 10 只螳螂蛇，注意它们的毒属性攻击
为蜜聚集之物	1	植物们的乐园 北领域	不打倒凶暴花怪的情况下打倒快乐花 4 只
蠢动光虫在无光森林的求爱	1	蜜蜂乱舞的繁殖之森	打倒 10 只魅惑虫
榨取森林生命之树	1	迷路之森	打倒该区域的 NM 敌人木头碾碎者
女王蜂飞来	1	渐渐被侵蚀的幽界森林	将 NM 敌人杀手皇后和蜜蜂从者打倒，注意打倒后一定时间内会刷新，必须一口气全部击破
寻找兽人的祭坛	1	饥渴兽人们的竞技场	在不被敌人发现的情况下到达东南方的斗技场，敌人的视线不是很广，主要不擦身走过去一般不会被发现
报告祭坛的地点	1	饥渴兽人们的竞技场	完成寻找兽人的祭坛后立刻触发，不被敌人发现走到西南的出口完成，要点同上
聪明的哥布林	1	供物神殿	打倒神殿右上角房间内的 NM 敌人天才哥布林
住在阴影下的野兽	2	牺牲人民的鲜血祭场	该区域的主线任务，打倒 BOSS 影之幻影，具体触发方法可参考虚空篇主线
至高无上的猪肉	2	饥渴兽人们的竞技场	不被半兽人工人发现的情况下打倒 8 只好吃山猪，注意它的视线范围很广，绕着点走
守护骑士队的叛乱	2	翼望圣剑的待命所	打倒 NM 敌人双剑帕拉迪姆
持续生长的幼树	2	植物们的乐园 北领域	打倒所有的小树，注意刷新速度极快必须一口气清理干净，推荐用范围攻击技
吞食暗黑之号	2	隐密的武器仓库	打倒 NM 敌人食暗者，注意能力很强还会使用毒状态攻击
强袭！漆黑之翼	2	连至巴斯体亚出入口的桥梁	打倒 NM 敌人诺尔埃路 3 只
龙之消遣	2	迷路之森	打倒 NM 敌人地狱火焰龙，实力很强注意回复
寻求进化的叫声	2	堵塞黑暗领域的慰灵所	打倒所有的悲哀哭叫者，注意会刷新必须一次性全灭
年轻狗头人王的野心	3	圣尔班迪斯的神殿前广场	打倒 HNM 敌人安比西乌斯・狗头人领主
从异界偷偷靠近	3	渐渐被侵蚀的幽界之森	完成任务年轻狗头人王的野心后立刻出现，打倒 HNM 敌人皇后・石榴石



TIPS 在虚空区玩家一般要带着菲莉亚才能触发事件和任务。

巴斯提亚出入口浮游遗迹全任务



任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
毁坏心灵的歌声	1	守护者的观战场	打倒 10 只歌唱鸟身女妖，注意它们的眩晕攻击
在地底蠢动的脚群	1	与思念之人牵过手的隧道	打倒所有的爬行骷髅
巨大宝箱的守护者	1	隐密的宝物库	打倒 NM 敌人拟态箱守卫
兽化的诅咒	1	遗迹塔 乍现的幻廊	打倒所有的诅咒半兽人，注意它们会刷新
被诅咒的骑士团	1	遗迹塔 乍现的幻廊	完成兽化的诅咒后出现，打倒所有的诅咒骑士和诅咒骑士司令
自称宝物库的所有者现身	1	隐密的宝物库	打倒 NM 敌人伽美什狗头人・国王，注意目标攻击力很高
秘密花园	1	北外墙 龙的巡回路	打倒 NM 敌人贪婪虱
大幅增生的小龙	1	巴斯提亚出入口 演习制御回廊	累积打倒 15 只小翅膀
前往天空的流浪者	1	南外墙 龙的斗技场	累积打倒 12 只剑鱼
向天空延展的树	1	恋人们休息的庭院	打倒 NM 敌人天堂木
统御天空的王者之剑	2	巴斯提亚出入口遗迹塔 外壁	打倒刃龙索迪亚斯，该区域的主线任务，具体可参照虚空主线流程
偏离正道的炼金术师 调查系	2	隐密的宝物库	不被敌人搜索之眼发现的情况下到达炼金术师的所在地，注意目标敌人的视线范围很广，目的地在地图左上角的房间内，到达后完成，抓紧时间，只有 5 分钟
兽化之瞳	2	遗迹塔 乍现的幻廊	完成被诅咒的骑士团后出现，打倒野兽之瞳
偏离正道的炼金术师 阴谋派	2	隐密的宝物库	打倒 NM 敌人愚蠢炼金术师
百战百胜的荣耀	2	遗迹塔 地下废弃沟	打倒 NM 敌人维克多利亚斯，注意这个敌人只能单人挑战，否则进不了它所在的房间
侵略巢穴的大颚	2	蚁兵们的坑道	打倒 NM 敌人下颚国王和皇后
深渊中彷徨的灵魂刽子手	3	巴斯提亚出入口遗迹塔 1 阶	打倒 HNM 敌人拆毁猎杀者，给予其最后一击的话可以得到体防具
被黑暗缠绕寻求居所的野兽	3	巴斯提亚出入口浮游遗迹	恋人们休息的庭院 打倒 HNM 敌人暗黑族依冈

古雷斯里夫的海湾区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
极至的蟹黄	1	古雷斯里夫的海滨沙滩	不打倒非常不好吃的螃蟹的情况下打倒 12 只邪恶螃蟹
水之王者	1	水栖龙的巢穴	打倒 NM 敌人阿尔发尔特
从海上来得侵略军团	1	蜥蜴的住处	打倒所有的鱼人司令和鱼人军官，注意 2 者都会刷新，需要一次性击倒
看透一切之眼	1	古雷斯里夫大灯台 1 阶	不被敌人法理斯塔发现的情况下打倒完全凝视眼
未知的矿石	1	梦见金矿的坑道	击破 12 只矿山狗头人・探查并往东北方坑道的地方走，注意目的地在东北方中央位置一处有绿颜色矿石的地方，不是有水晶的地方，途中要用到碎岩锹破坏道路上的岩石
在矿山回荡的哀怨之声	1	梦见金矿的坑道	累积击破 15 只古老悲哀
奔向废矿场入口吧	1	梦见金矿的坑道	完成未知的矿石口出现，在 1 分钟内赶回坑矿的入口（地图左边），注意按十字键再按 × 键退出战斗状态，还有必须装备上碎岩锹
不灭的海贼军团	1	巴斯提亚出入口的遗失物品	打倒 20 名海盗
海湾区的统治者	2	坏人的王座	打倒提多捏塔・狗头人领主，该区域的主线 BOSS，具体攻略法请参考虚空主线流程
壳的变质	2	古雷斯里夫的海滨沙滩	打倒 NM 敌人武装剪刀手
开幕！三兽人会谈	2	蜥蜴的住处	不被任何敌人发现的情况下，到达会谈地点入口处，目的地的位置在最右上方的狭窄的道路中，有很多兽人狙击的十字路口，走到右边就能完成
破坏三兽人会谈！	2	蜥蜴的住处	完成开幕！三兽人会谈后出现，将会谈场所内的所有的各兽人代表、兽人护卫团击倒
不灭的海贼团 战斗队长出现！	2	大灯台 基底排水路	打倒 NM 敌人暗黑 EX，注意该任务必须先完成不灭的海贼军团才会触发，且完成前者后会立刻触发该任务
不灭的海贼团 航海士的企图	2	海贼王的城寨 2 层	完成不灭的海贼团 战斗队长出现！后出现，打倒 NM 敌人珊卓拉和海盗，难度比较高因为 2 者都会刷新，注意控制血量一口气击破
不灭的海贼船长	2	庭院的余香	完成不灭的海贼团 航海士的企图后出现，打倒 NM 敌人船长・德瑞克
船长的真面目	2	庭院的余香	完成不灭的海贼船长出现，打倒 NM 敌人死灵火焰龙，注意它的吐息很厉害，保持 HP 在 20000 以上
水边的繁殖所	3	在深处摇动的海流水门	打倒 HNM 敌人皇后・琥珀，实力非常强，注意如果最后一击亲自将其击破的话可以获强力装备
崭新的龙之庭院	3	庭院的余香	打倒强力的 HNM 敌人刃龙影子拉古鲁，实力极强没有 150 的等级最好别碰

金利欧吉亚大空洞区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
燃烧森林者	1	圆环森林	击破 15 只火焰暴君
巨大花之瞳	1	圆环森林	打倒 NM 敌人巨型花之眼
背叛者的末路	1	金利欧吉亚阶梯遗迹 3 层	完成无法抵达主人身边的骑士后出现，打倒 NM 敌人背叛梅德多拉
应当奋起的革命骑士团	1	金利欧吉亚阶梯遗迹 2 层	打倒 NM 敌人革新者和圆桌武士，敌人会刷新，必须一口气干掉
无法抵达主人身边的骑士	1	金利欧吉亚阶梯遗迹 1 层	完成应当奋起的革命骑士团后出现，打倒 NM 敌人兰斯洛特
拥有意志的 6 个宝箱	1	水银回廊	击破 6 只行走宝箱
渴血的死亡猎犬	1	看守们对卡片产生兴趣的监控设施	击倒所有的追击者和狱卒猎犬
为之一变的嗜好	1	少年遭到监禁的牢房	打倒 12 只死灵吞食者
虚幻的剑子手	2	能监识灵魂重量的引路	打倒大空洞区域的 BOSS 虚空猎杀者，具体可参考虚空主线任务部分
失去控制的正义	2	生体遗传子研究室	打倒 NM 敌人正义武器
双头的机械化骑士	2	遭压榨者的回廊	打倒 NM 敌人死亡机器骑士和血腥机器骑士
复活的鲜血虐杀皇帝	2	献祭回廊	打倒 NM 敌人疯狂大帝
失控看守的破坏指令	2	毒素回廊	打倒 NM 敌人机器守卫阿尔法和贝达
最强的看守启动	2	毒素回廊	完成失控看守的破坏指令后离开出现，打倒 NM 敌人机器守卫奥米加

TIPS 在阶层篇攻略BOSS时要尽量让自己给予最后一击。

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
究极的生命体	2	细菌回廊	打倒 NM 敌人终极基因
刃龙来袭！	3	金利欧吉亚大空洞区 展望上部	打倒 HNM 强敌刃龙瑞丁，实力非常强最好有 150 以上的级别和龙系特效武器再挑战，最后一击打败它可以获得体防具
参见！狗头人冒险王	3	被追迹者抓到的祭场	完成刃龙来袭后出现，打倒 HNM 强敌狗头人领主・艾克斯贝特

亚雷巴斯特的异界区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
逃亡的尽头	1	能监识灵魂重量的引路	打倒 1 只男白化监察，注意它的毒攻击很厉害
侵蚀遗迹之蚁	1	从者跟随王的凯旋之间	打倒 15 只废墟破坏者，皮坚肉厚很废时间
出阵！战斗雌雄	1	从者跟随王的凯旋之间	完成遗侵蚀遗迹之蚁后立刻触发，打倒废墟破碎者和女武神蚁
被混沌侵蚀的蝎子	1	晚餐的大厅	打倒 20 只深渊蝎子，皮坚肉厚很废时间，完成一次就行，不建议多刷
从地底出现之剪	1	向成为骑士目标前进的地下通路	打倒 18 只地底螃蟹
怨念涡卷的断头台	1	战犯者们的砍头场	不被任何敌人发现的情况下到达目的地断头台，就在正前方可看见的地方，注意利用周围的 NPC 吸引敌人的注意
负面情感的终点	1	战犯者们的砍头场	完成从地底出现之剪后立刻触发，打倒 NM 敌人深沉怨恨，这 2 个任务难度都极低，建议多刷
灾厄的紫水晶	2	女王的寝室	打倒该区域的 BOSS 亚美迪斯塔・皇后，具体可参考虚空主线部分
受圣剑吸引者	2	充满瘴气的圣剑遗迹	打倒 NM 敌人消沉骑士，等级只有 122，算是异界中很好打的任务了
在深渊的血盆大口 恶梦之王之颚	2	大笑幽鬼的集会所	打倒 NM 敌人噩梦啃咬，等级高达 137，周围还有 133 级的强力杂兵，建议拉开距离后引到不会刷新杂兵的位置围剿它
满溢混沌之瞳 恶梦之王之眼	2	逃脱后潜伏着的兽人仓库	打倒 NM 敌人噩梦凝视怪，等级高达 133 还会使用附带 SP 下降状态的攻击，另外其闪避很高建议加个必中的技能再进行战斗
恶梦之王的凝视 另一对眼眸	2	逃脱后潜伏着的兽人仓库	完成满溢混沌之瞳 恶梦之王之眼后立刻出现，打倒位于地图北面的 NM 敌人恶梦扫视，等级与恶梦凝视怪相同攻击会附带出血状态
猎头的大镰刀	2	战犯者们的砍头场	打倒 NM 敌人猎头镰刀手，等级 129 且防御极低，2 级任务中比较简单的，建议多刷
恶梦之王的碎片	2	遭遗弃的异界境界	打倒 NM 敌人噩梦右爪，位于该区域北面的房间，注意它的连击攻击很高
另一对恶梦	2	遭遗弃的异界境界	完成恶梦之王的碎片后立刻出现，打倒 NM 敌人噩梦左爪，位于该区域南面的房间，难度同和等级相同
混沌恶梦产生的野兽	3	沉睡在黑暗之帐的产卵所	打倒 HNM 强敌噩梦野兽，能力十分强劲，最后一刀能亲自解决的话可以得到足防具装备
噩梦之王的左腕	3	亚雷巴斯特的黑暗沼泽地带	打倒 HNM 强敌噩梦猎杀者



实装任务全解析



高阶玩家适当能力采样

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
高阶玩家适当能力采样	初期自动出现	完成任意一个虚空任务	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	最简单的调查任务之一，启动后完成任意一个虚空任务即可完成
爆发攻击的资料集聚	完成高阶玩家适当能力采样	使用爆发技攻击敌人 40 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	简单的说就是在爆发槽没有变空的时候使用普通攻击击中敌人，用二刀流的话速度非常快
风险控制技能的适当性调查	完成爆发攻击的资料集聚	风险槽在 3 以内的情况下完成任意一个虚空任务	无	1 级以上	0	获得虚空点数	这个调查任务可以启动一个直接指定时间或不被敌人发现到达指定地点的虚空任务，不进入战斗完成后必定会达成条件
强大剑技连携大师	完成高阶玩家适当能力采样	与队友发动技能连接 1 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	与队友发动一次剑技连接即可（Skill Chain），进入任务后让队友连续使用剑技很大概率能完成
切换实用性的资料取样	完成强大剑技连携大师	使用切换指令让角色解除硬直状态	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	任务中使用一次切换指令即可完成
提升士气与搭档的最佳化	完成切换实用性的资料取样	使用一次 GOOD 指令称赞同伴	无	1 级以上	无	获得虚空点数	战斗中使用↑键称赞一次同伴即可

爆发攻击 SYS 实装后调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
爆发攻击 SYS 实装后调查	初期即可	使用爆发攻击 200 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	爆发槽还有剩余的情况下攻击 200 次完成
爆发节制效果调查	完成爆发攻击 SYS 实装后调查	使用爆发攻击 300 次以上	爆发攻击力 +15% / 通常攻击力 –15%	1 级以上	30	追加新的战斗技能爆发节制，效果为通常攻击力下降，爆发攻击力上升，消耗 SP50	参考上一级任务完成要求，要求次数增加而已
开始贩卖影响爆发攻击的装备	完成爆发节制效果调查	使用爆发攻击 500 次以上	爆发攻击力 +10% / 命中 +15	1 级以上	100	第 80/83/86/89 层的店头出现新的防具可购买，可以提升爆发攻击力	同上
悲惨力量戒指	完成开始贩卖影响爆发攻击的装备	使用爆发攻击 800 次以上	爆发攻击力 +30%	1 级以上	500	94 层的 NM 敌人地狱之剑有低概率掉落增加爆发攻击力的装饰品悲惨力量戒指，效果为爆发攻击力上升但命中减少	同上
新技能暗吼猛击的解放	完成悲惨力量戒指	使用爆发攻击 300 次以上	命中时爆发槽 +30/ 命中 –70	2 级以上	1000	追加新的二刀流剑技暗吼猛击，效果为攻击命中时爆发槽回复	同上，注意这个任务减少命中很高，能够装备增加命中的装饰品或使用战斗技能提升命中最好

准确攻击系统的实用性调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
准确攻击系统的实用性调查	初期即可	使用准确攻击达到 250 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	主要掌握使用快速攻击的节奏，在攻击白光收缩的一瞬间按下，多加练习没什么难点
准确攻击命中提升的调查	完成准确攻击系统的实用性调查	使用准确攻击达到 500 次以上	无	1 级以上	30	系统解放	同上，单纯增加使用次数
妖精王护手	完成准确攻击命中提升的调查	击倒 NM 或者的 HNM 敌人 30 次	准确攻击的命中 +20	2 级以上	100	81 层的 NM 敌人耀变恶魔低概率（3%）会掉落装饰品妖精王护手，效果为准确攻击的命中率上升	HNM 的敌人强度非常高，一般等级都在 130 以上，推荐在初期找 120 级左右的 NM 敌人反复击倒完成

剑技多重连携 OSS 版本的装载

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
剑技多重连携 OSS 版本的装载	初期即可	使用任意剑技达 1000 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	无难度但要求数量非常庞大的任务，就是单纯么磨玩家的时间，使用任意武器的剑技都计算次数，有个比较讨好的方法，找等级低的虚空任务然后拼命使用剑技精准猛击（初级自动携带的那个），不要管它的冷却时间狂点就行
由剑技至剑技	完成剑技多重连携 OSS 版本的装载	使用剑技攻击等级在 100 以上（包含 100）的敌人 1000 次	无	1 级以上	0	可以使用剑技 OSS 连接，剑技连携的威力上升	参考前置任务的完成方法，但要求敌人等级必须 100 以上
伤害调整的调查	完成由剑技至剑技	使用剑技 OSS2 连携击中 110 级以上的敌人 30 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	完成上一个任务后才可以使用的技巧，连续释放技能即可，注意敌人要求等级 110
剑技多重连携 OSS 的解放	完成伤害调整的调查	使用剑技 OSS2 连携击中 120 级以上的敌人 100 次	无	2 级以上	500	解除剑技连携的限定次数，可以进行 3 连携	同上，注意敌人等级要求为 120 以上
剑技连携时 SP 消耗降低 10%	完成剑技多重连携 OSS 版本的装载	成功使用 OSS 连携进行 3 连携 50 次以上	无	1 级以上	30	使用剑技连携时 SP 消耗降低 10%	同上，但要求使用 3 连携，另外没有敌人等级要求，但 3 连携一般只有 NM 敌人才耐得住
剑技连携时 SP 消耗降低 20%	完成剑技连携时 SP 消耗降低 10%	成功使用 OSS 连携进行 4 连携 50 次以上	无	2 级以上	100	使用剑技连携时消耗的 SP 减少 20%	要求使用 4 连携，难度很高狂点剑技吧
剑技连携时 SP 消耗降低 30%	完成剑技连携时 SP 消耗降低 20%	成功使用 OSS 连携进行 5 连携 50 次以上	无	3 级以上	500	使用剑技连携时消耗的 SP 减少 30%	要求 5 连携才有效果，多命令同伴使用剑技



战术回路功能的进化调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
战术回路功能的进化调查	初期即可	使用 Just 踏步闪避敌人 50 次的技能	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	推荐装备盾后进入供物神殿，触发右边天才哥布林的任务后找小蜜蜂，在小蜜蜂使用闪光的针刺攻击瞬间用左右 +× 往它的攻击上撞，时机把握的好可以撞出 3、4 次 Miss，很快就能完成
侧步追加余波效果	完成战术回路功能的进化调查	使用 Just 踏步闪避敌人 50 次的技能	无	1 级以上	30	解放系统，成功回避的情况下会追加全身斗气二段效果	与上一个任务完成要求一模一样
黑暗刺客	完成侧步追加余波效果	在敌人背面攻击时触发暴击效果 100 次	背面暴击 +10	1 级以上	100	76 层的 NM 敌人拉格涅克低概率掉落手防具黑暗刺客，效果为背面暴击率上升	找弱一点的敌人刷，多利用同伴吸引敌人注意，例如使用交换仇恨值的战斗技能，另外还可以使用战斗技能或道具增加自己的暴击率
音速针破甲者	完成黑暗刺客	在敌人背面攻击时触发暴击效果 200 次	背面暴击 +10/ 背面攻击力 +20/ 防御力 -50%	2 级以上	500	98 层的 NM 敌人天蝎座低概率掉落武器音速针破甲者，效果为背面攻击力暴击率上升，防御力减少	同上一个任务，要求次数翻倍
新技能巨量重力的解放	完成音速针破甲者	使用剑技 300 次	背面攻击力 +30% / 防御力 -50%	2 级以上	1000	追加全新的短剑剑技巨量重力，效果为背面攻击力上升但自身防御力下降	使用任意剑技 300 次即可
后踏步追加余波效果	完成战术回路功能的进化调查	使用 Just 后踏步闪避敌人的技能 50 次	无	1 级以上	30	解放新的系统，成功的情况下追加斗气和二段效果	注意使用回避的方式和第一个任务不一样，需要用 ↓ +× 回避才会计算次数
恶食刀噬人者	完成后踏步追加余波效果	使等级 120 以上的敌人进入眩晕状态 250 次	眩晕中攻击力+40%/HP 吸收 1%	1 级以上	100	84 层 HNM 敌人斧枪无头骑士低概率掉落短剑恶食刀噬人者，效果为敌人进入眩晕状态时攻击力上升	使用附带眩晕状态的剑技即可，注意必须是 120 级以上的敌人才会累积次数，推荐对用树海区的强袭！漆黑之翼这个任务来刷
穿孔传奇的效果调查	完成恶食刀噬人者	使用眩晕攻击 300 次	眩晕中攻击力＋60%/ 背面暴击率 +30%/ 防御力 -50%	2 级以上	500	追加新的战斗技能穿孔传奇，效果为牺牲防御力为代价让眩晕攻击和背后攻击获得加成效果	使用 300 次眩晕剑技即可，可以参考上一个任务
报复剑回答者	完成穿孔传奇的效果调查	对敌人背后攻击成功造成 300 次暴击	眩晕中攻击力 +80%/ 背面暴击 +20% / 防御力 -50%	3 级以上	1000	82 层 HNM 敌人动态布拉斯塔低概率掉落短剑报复剑回答者，效果为背面暴击和眩晕状态下攻击敌人的攻击力上升，但防御力下降	使用附带仇恨值的技能让同伴吸引敌人注意，然后绕道敌人背后暴击

减轻风险的方法调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
减轻风险的方法调查	初期即可	在风险槽 1 以下的情况下打倒等级 80 以上的敌人 30 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	控制好自己的风险槽，当敌人要被消灭时快速切换同伴来降低自身的风险槽，注意切换时一定时间内风险槽会锁定在 1 以下，直接放剑技灭敌可快速增加完成个数，另外自动攻击也可以让风险槽处于很低的水平
削减踏步回避的风险上升	完成减轻风险的方法调查	使用 just 踏步回避敌人的技能 100 次以上	无	1 级以上	30	回避成功时风险槽下降率上升	找一个等级低会技能的 NM 敌人慢慢躲吧
觉醒水晶	完成削减踏步回避的风险上升	在风险槽很低的情况下完成 10 个任务	风险槽 -5/ 爆发回复量 -2	1 级以上	100	81 层的商店追加新商品	找消灭指定敌人就能完成的虚空任务，在打死最后一个敌人时切换同伴让同伴打死敌人即可

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
完整未来的效果调查	完成削减踏步回避的风险上升	风险槽回复速度上升的情况下达到 NM 敌人 10 次	不是敌人目标时风险槽回复速度 3 倍	1 级以上	100	追击新的战斗技能完整未来，一定时间内风险槽回复速度大幅上升	这个任务有个简单完成的办法，将 NM 敌人打到只需要 1 次剑技就能死的情况下，使用增加仇恨的技能再将其打死就行
七脚兔护身符	完成完整未来的效果调查	击破 NM 敌人 20 次以上	不是敌人目标时风险槽回复速度 1.5 倍 / 命中 –15%	2 级以上	500	91 层 NM 敌人阿涅摩伊皇后低概率掉落装饰品七脚兔护身符，效果为风险槽回复上升但命中减少	无难度，找级别较低的 NM 敌人即可
新技能屠杀撕裂者的解放	完成完整未来的效果调查	使用剑技 300 次	不是敌人目标时风险槽回复速度 1.5 倍 / 命中 –25%	2 级以上	1000	追加新的曲刀剑技屠杀撕裂者的解放，效果为使用时降低自身的风险槽	使用 300 次任意剑技即可

支付代价获得强大效果

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
支付代价获得强大效果	初期即可	完成虚空任务 10 次	出血 400/ 攻击力 +30%	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	完成任意虚空任务 10 次即可
牺牲爱好者的效果调查	完成支付代价获得强大效果	击破等级 110 以上的敌人 300 次	出血 600/ 攻击力 +50%	1 级以上	30	获得新的战斗技能牺牲爱好者，效果为以进入强力的出血状态为代价让自己的攻击力大幅上升	找后期等级 110 以上的敌人，消灭 300 名即可
魔神剑死亡使者	完成牺牲爱好者的效果调查	击破 NM 敌人 10 次	出血 800/ 攻击力 +20% /HP 吸收	1 级以上	100	81 层 NM 敌人落下树低概率掉落武器魔神剑死亡使者，效果为自动进入出血状态但攻击力上升，并吸取能量	找初期的 NM 敌人轻松完成
戏曲手袋	完成支付代价获得强大效果	对 NM 敌人累积造成 300000 点伤害	HPMAX 值 –35%	1 级以上	30	78 层 HNM 敌人恶魔骑士低概率掉落手防具戏曲手袋，效果为最大 HP 值减少但命中上升	找 NM 敌人后放几个奥义或剑技轻松搞定
妖刃魂转	完成戏曲手袋	使用剑技 500 次以上	SPMAX 值 –100/ SP 吸收	1 级以上	100	80 层 NM 敌人黑暗低概率掉落曲刀妖刃魂转，效果为最大 SP 减少但攻击时会回复 SP	无难度
灾祸剑拆毁命运	完成妖刃魂转	击破 NM 敌人 15 次以上	治疗 –3% / 攻击力 +50%	2 级以上	500	93 层的 NM 敌人元素枪兵低概率掉落曲刀灾祸剑拆毁命运，效果为一定时间内同伴的 HP 减少但攻击力上升	同上
食死刀艾培达姆	完成灾祸剑拆毁命运	击破 BOSS 或 HNM 敌人 15 次以上	HPMAX–80% / 攻击力 +100% / HP 吸收	3 级以上	1000	99 层的 HNM 敌人骷髅脑低概率掉落曲刀食死刀艾培达姆，效果为最大 HP 减少但攻击力上升	找初期的 BOSS 反复打倒 15 次最省事

攻击速度与出手数的适当值调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
攻击速度与出手数的适当值调查	初期即可	追击效果成功发动 300 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	发动追击效果可以用细剑，然后给自己释放附带追击效果的战斗技能，让角色自动攻击结束后再跳出白色的追击伤害数字就算达成要求，累积 300 次即可
光谱标记的效果调查	完成攻击速度与出手数的适当值调查	自动攻击形成追击累积造成伤害 100000 以上	追击 +6/ 命中 –15	1 级以上	30	追加新的战斗技能光谱标记，效果为以命中大幅下降为代价获得大幅的连击效果	方法同上，伤害是累积的，可以用基础攻击力很高的武器加快完成速度
千刃剑杀戮之刺	完成光谱标记的效果调查	累积伤害达到 600000	追击 +20	1 级以上	100	84 层的 NM 敌人蚁公主低概率掉落细剑千刃剑杀戮之刺，效果为追击回数大幅上升	同上，不需要追击造成的伤害，换攻击力高的武器直接上奥义
闪光剑消灭之剑	完成千刃剑杀戮之刺	使用精准猛击(初期技能) 眩晕 NM 敌人 150 次	追击 +3% / 技能发动速度 –50%	2 级以上	500	93 层的 NM 敌人猩红鸟喙低概率掉落细剑闪光剑消灭之剑，效果为追击回数上升，命中减少，技能发动硬质时间缩短	技能精准猛击就是初期的眩晕技，注意打中敌人要生效才算，找对该技能没抵抗比较弱的敌人较好
新技女武神骑士的解放	完成闪光剑消灭之剑	使用剑技 300 次	追击 +5/ 攻击间隔 –30% / 技能发动速度 –30% / 技能硬直时间 –30%	2 级以上	1000	追加新的细剑剑技女武神骑士的解放，效果为高速化的多重多次攻击	无难度，使用任意武器剑技都可



速度差异造成的战力比较之实地调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
速度差异造成的战力比较之实地调查	初期即可	对等级 80 以上的敌人使用附加减少攻击速度效果的技能	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	细剑中有附带该效果的剑技，注意成功附加后只有等效果消失再次使用才会累积次数，所以对杂兵使用的话一名杂兵用一次即可
延迟勇敢的效果调查	完成速度差异造成的战力比较之实地调查	对等级 90 以上的敌人在风险槽 5 以上的状态下将其打倒 50 次	无	1 级以上	30	追加新的战斗技能延迟勇敢，效果为让对方进入风险崩坏状态，但自身风险槽也会上升到 5 级	建议使用附带出血状态的太刀剑技，能较大概率让敌人的风险槽上升，注意必须在 5 以上才算
斯雷普尼尔护腿	完成延迟勇敢的效果调查	回避等级 110 以上的敌人攻击 300 次	爆发槽回复量 +/ 移动速度 +10% / 防御力 –20%	1 级以上	100	82 层的 NM 敌人高位强盗低概率掉落足防具斯雷普尼尔护腿，效果为爆发槽回复量上升，移动速度上升但防御力减少	找 110 级以上的敌人，加个仇恨值再努力回避
音速戒指	完成斯雷普尼尔护腿	对 120 级以上的敌人使用爆发攻击 1000 次	爆发槽回复量 +/ 双重攻击 / 技能的硬直 +50%	1 级以上	500	90 层的 NM 敌人恶魔剪刀手低概率掉落装饰品音速戒指，效果为爆发槽回复量上升，攻击次数上升以及技能硬质时间延长	找 120 级以上的敌人猛用爆发攻击即可
圣棘米斯特丁	完成音速戒指	击倒等级 130 以上的 NM 敌人 20 次以上	爆发槽回复量 +/ 追击 +5/ 技能发动时间延长但硬直缩短	1 级以上	1000	97 层的 HNM 敌人杀戮之口低概率掉落细剑圣棘米斯特丁，效果为爆发槽回复量上升、追击上升，技能发动时间延长且硬质缩短	难度比较高，要求 130 级以上，等级不够建议后期升级再来完成

武器损伤值的上限解放调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
武器损伤值的上限解放调查	初期即可	累积造成 500000 的伤害	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	无难度，接受任务后直接用剑技猛轰敌人很快就能完成
追加贩卖影响 D 值的装备品	完成武器损伤值的上限解放调查	自动攻击 1000 次以上	双重攻击 / 攻击间隔 –50% / 命中 +50/ 攻击力 0	1 级以上	30	82 层的商店追加贩卖品	找等级低的敌人让角色自动攻击吧，简单但耗时长的任务
血腥从者的效果调查	完成追加贩卖影响 D 值的装备品	累积造成伤害 1000000 以上	HP 减少 2%D 值 +/ 出血 1800	1 级以上	100	追加新的战斗技能血腥从者，效果为以进入出血状态为代价，以减少的 HP 值来换算为 D 值	参考武器损伤值的上限解放调查完成方法
邪刃恶魔战斧	完成血腥从者的效果调查	打倒 NM 敌人 20 次以上	HP 减少 2%D 值 +	2 级以上	500	86 层 HNM 敌人死亡蘑菇低概率掉落两手斧邪刃恶魔战斧，效果为 HP 减少但攻击力上升	找等级低的 NM 敌人完成
新技能虚空灾难的解放	完成邪刃邪刃恶魔战斧	使用剑技 300 次以上	HP 减少 2%D 值 +/ 出血 1800	2 级以上	1000	追加新的两手斧剑技虚空灾难，效果为 HP 上升且根据自身 HP 比例增加伤害，但自身进入出血状态	任意武器剑技 300 次即可

攻防比重偏于攻击的调整策略

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
攻防比重偏于攻击的调整策略	初期即可	自身累积受到 300000 点伤害	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	找个攻击较高但攻击很慢的敌人，或者初期神殿成堆的哥布林，持续挨打并回复 HP
恶化防御的效果调查	完成攻防比重偏于攻击的调整策略	自身累积受到 500000 点伤害	防御力 –50% / 攻击力 30% / 敌人防御力 –50%	1 级以上	30	追加新的战斗技能恶化防御，效果为目标的防御力下降，自身的防御力变换为攻击力	参考上一个任务
粉碎斧骸骨旋风	完成恶化防御的效果调查	使用自动攻击对等级 120 以上的敌人累积造成伤害 800000	攻击力 +50% / 防御力 –50%	1 级以上	100	85 层 NM 敌人翡翠龙低概率掉落两手斧粉碎斧骸骨旋风，效果为攻击力上升但防御力减少	找级别低的敌人用攻击力较高的武器慢慢磨
绯红臂铠	完成粉碎斧骸骨旋风	对等级 130 以上的敌人造成累计伤害 1000000 以上	防御无视效果 / 防御力 –50% / 敌对心 +30%	1 级以上	500	88 层 NM 敌人暴食花低概率掉落手防具绯红臂铠，效果为防御力减少但无视敌人的防御力，同时仇恨值上升	对玩家等级要求较高，必须是 130 级以上才会生效，建议后期等级 130 以上再完成
魔战斧处刑者	完成绯红臂铠	对等级 140 以上的敌人造成累计伤害 1200000 以上	防御无视效果 / 防御 0/ HP 减少 2%D 值 +/ 敌对心 +50%	1 级以上	1000	94 层 HNM 敌人圣柜骑士低概率掉落两手斧魔战斧处刑者，效果为防御无视但防御力减少，HP 减少增加攻击同时仇恨值上升	同上，建议 140 以上再完成

施行防御效果极大化

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
施行防御效果极大化	初期即可	完成虚空任务 15 次	防御力 +20% / 损伤减轻 +10% / 命中 –20	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	找刷新较快的初期虚空任务
怨蛇神臂铠	完成施行防御效果极大化	成功挡格敌人的攻击 20 次	防御力 +20% /SPMAX 值 –100	1 级以上	30	76 层 HNM 敌人病态骑士低概率掉落手防具怨蛇神臂铠，效果为最大 SP 减少但防御力上升	找攻击比较频繁的初期敌人，挡住攻击 20 次即可
冥府之不死盾	完成怨蛇神臂铠	使用自动攻击对敌人累积造成伤害 500000	防御力 +15% /SPMAX 值 –100/HP 吸收效果	1 级以上	100	96 层的 NM 敌人血腥黄蜂低概率掉落装备冥府之不死盾，效果为防御力上升但最大 SP 减少	找初期任务敌人放追击效果慢慢挂吧
神圣深夜的效果调查	完成施行防御效果极大化	自身累积受到 800000 伤害	伤害轻减 +50/ 爆发槽最大值 –500	1 级以上	30	追加新的战斗技能神圣深夜，效果为装备盾的情况下以封印爆发槽为代价让全员获得伤害大幅减轻效果	参考前置任务
战神盔甲	完成神圣深夜的效果调查	受到敌人的暴击 100 次以上	伤害轻减 +20% / 爆发槽回复量 –2	1 级以上	100	79 层敌人武装蜥蜴人低概率掉落体防具战神盔甲，效果为物理耐性上升但爆发槽回复量减少	可以对自己使用特殊的战斗技能让敌人的暴击上升，找不是太强的敌人挂机以防不测
埃奎斯神盾	完成战神盔甲	风险槽在 1 以下时完成 30 个任务	风险槽 –2/ 爆发槽最大值 –250	2 级以上	500	90 层的 NM 敌人无坚不摧低概率掉落装备埃奎斯神盾，效果为风险槽减少但爆发槽最大值下降	完成任务的瞬间切换同伴来保持风险槽处于 1 以下
新技能残杀同盟的解放	完成埃奎斯神盾	使用剑技 300 次以上	攻击力 +25% / 伤害轻减 +50% / 爆发槽和最大 SP 值减少	2 级以上	1000	追加新的片手剑剑技残杀同盟，效果为爆发槽和 SP 减少但攻击上升，且仇恨值下降	武器剑技 300 次

突显风险重要性的装备品实装调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
突显风险重要性的装备品实装调查	初期即可	风险槽在 1 以下回避敌人的攻击 100 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	方法可以参考战术回路功能的进化调查，只不过要求回避的时候风险在 1 以下，成功回避风险一般都极低
爆发守护的效果调查	完成突显风险重要性的装备品实装调查	对 110 级以上的敌人成功使用反射攻击 250 次	反弹伤害 5 倍 / 防御力 +50% / 爆发槽最大值 –500	1 级以上	30	追加新的战斗技能爆发守护，效果为装备盾的状态下以牺牲爆发槽为代价获得超反射状态	装备盾使用对应的技能反弹敌人的伤害即可
妖精剑提索纳	完成爆发守护的效果调查	打倒等级 120 以上的敌人 300 次	风险槽 –3/ 攻击力 –100%	1 级以上	100	83 层 NM 敌人进化胡蜂低概率掉落片手剑妖精剑提索纳，效果为风险槽减少、攻击力 –100 但获得高速剑效果	推荐 120 级以上完成
黄金剑奥特克莱尔	完成妖精剑提索纳	对等级 130 以上的敌人使用爆发攻击 400 次	伤害轻减 +20% / 防御力 +20% / 爆发槽回复量 –3	2 级以上	500	92 层 NM 敌人风之王低概率掉落片手剑黄金剑奥特克莱尔，效果为物理耐性上升、防御力上升但爆发槽回复量减少	要求难度不高但推荐 130 级再完成
神剑斩龙者	完成黄金剑黄金剑奥特克莱尔	击破 BOSS 或 HNM 敌人 15 次	风险槽 –5/ 爆发槽最大值 –250/ 对龙特殊攻击力上升	3 级以上	1000	85 层 HNM 敌人堕落野兽低概率掉落片手剑神剑斩龙者，效果为风险槽减少、爆发槽最大值减少但对龙系敌人特效	HNM 系敌人，各个区域 150 以上，另外这个任务给的装备对风险槽有很强的抑制作用，可以用来完成对风险槽有要求的任务

SP 运用的调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
SP 运用的调查	初期即可	发挥 500 次吸收 SP 的效果	SP 吸收 +1	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	直接攻击即可，该任务会付与玩家自动吸收 SP 的能力
皇碧勾玉	完成 SP 运用的调查	对等级 110 级以上的敌人吸收 SP 达到 1000 次	SP 吸收 +1/ 爆发槽回复量 –1	1 级以上	30	76 层 NM 敌人绯红回旋者低概率掉落装饰品皇碧勾玉，效果为附带 SP 吸收效果但爆发槽回复量减少	同上
神酒之杯	完成皇碧勾玉	对等级 110 级以上的敌人使用爆发攻击 500 次	SP 治疗 +10/ 爆发槽回复量 –3	1 级以上	100	84 层的商店追加新商品	找 110 级敌人猛攻即可
新技晓零的解放	完成神酒之杯	使用剑技 300 次以上	SP 吸收 +10/ 爆发槽回复量 –2	2 级以上	500	追加新的刀剑技晓零，效果为攻击命中时 SP 回复，但爆发槽回复延迟	使用任意剑技 300 次完成
明镜止水的效果调查	完成新技晓零の解放	使用剑技连携达到 100 次以上	SP 治疗 +20/ 爆发槽最大值 –500/ 爆发槽回复量 –3	2 级以上	1000	追加新战斗技能明镜止水，效果为爆发槽一定时间内为 0 但获得超强的 SP 徐徐回复效果	控制同伴释放剑技再进行连携，即使 2 连也算在内

SP 的攻击性运用

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
SP 的攻击性运用	初期即可	打倒 110 级以上的 NM 和 HNM 敌人 30 只以上	根据 SP 残余量增加攻击力 /SP 最大值 –200	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	等级在 110 以上轻松完成
阴焰瞬火的效果调查	完成 SP 的攻击性运用	对等级 110 以上的敌人使用剑技 300 次	出血 1000/ 风险值 +3/SP 最大值 +300	1 级以上	30	追加心的战斗技能阴焰瞬火，效果为 SP 最大值提升 300	参考同类任务
邪刀鬼切丸	完成阴焰瞬火的效果调查	对等级 120 以上的敌人使用爆发攻击 5000 次	SP 最大值 –300/ 爆发槽回复量 +1/ 攻击力 +80	1 级以上	100	80 层 HNM 敌人蚂蚁骑士低概率掉落刀系武器邪刀鬼切丸，效果为最大 SP 值 –300 但爆发槽回复量上升，攻击力增加 80%	要求次数很恶心，等级 130 以上再找 120 血厚的敌人狂按攻击键吧
妖刀正宗	完成邪刀鬼切丸	对 130 级以上的敌人造成累积伤害 1000000 以上	爆发槽最大值 –500/ 出血 500/ 将 SP 自动变换为攻击力	2 级以上	500	89 层 NM 敌人耀变盔甲低概率掉落刀系武器妖刀正宗，效果为根据 SP 持有量增加攻击力，但附带出血效果且爆发槽最大值 –500	比上一个任务快速多了，但 130 级以上再来完成才会比较简单
神刀天野群云	完成妖刀正宗	无论任何方法回避敌人的攻击累积 200 次	根据 SP 的残余量增加攻击力 / 闪避时回复 SP	3 级以上	1000	95 层 HNM 敌人凶猛野兽低概率掉落刀系武器神刀天野群云，效果为根据 SP 量增加对应的攻击力，同时回避时 SP+20	相当简单的任务，找低等级高频率攻击敌人不断回避完成



获得加护技法的开发

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
获得加护技法的开发	初期即可	对 80 级以上的敌人使用盾防御 100 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	装备盾后找个 80 级以上的蜜蜂敌人慢慢等吧，会自动防御累积的
泰萨利亚之粉	完成获得加护技法的开发	使用特殊回复技巧回复 HP500 次	HP 治疗 +500/ 攻击力 –50%	1 级以上	30	85 层商店追加新商品	找个攻击低的敌人慢慢挨打等 HP 自动回复
活力药水	完成泰萨利亚之粉	使用特殊回复技巧回复 HP500 次	HP 最大值 +50% / HP 治疗 +300/ 攻击力 –50%	1 级以上	100	97 层商店追加新商品	同上，要求次数增加而已
阿斯克勒庇俄斯权杖	完成获得加护技法的开发	使用特殊回复技巧回复 HP1000 次	回复效果上升 +30/ 防御力 –20%	2 级以上	30	77 层 NM 敌人哥布林队长低概率掉落片手棍阿斯克勒庇俄斯权杖，效果为追加 HP 回复效果但防御力减少	刷次数的方法与前两个任务类似
新技心跳阻断者的解放	完成阿斯克勒庇俄斯权杖	使用剑技 300 次以上	PT 的 HP 治疗 +300/ 攻击速度 –30% / 防御力 –100%	2 级以上	100	追加新的片手棍剑技心跳阻断者，效果为攻击时附带 HP 回复效果、攻击间隔缩短加防御下降	任意武器剑技 300 次完成
闪耀虚空的效果调查	完成获得加护技法的开发	对 100 级以上的敌人自动回避其攻击 100 次以上	爆发槽最大值 –500/ 分身 12 个 / 防御力 –80%	1 级以上	30	追加新的战斗技能闪耀虚空，效果为以牺牲防御力和爆发槽为代价出现自身 12 个分身抵挡攻击	等级 120 以上完成起来较轻松，可以使用增加回避率的技能，例如慈悲衣裳
轮回之衔尾蛇	完成闪耀虚空的效果调查	累计自身受到伤害 500000 以上	一定时间自动附加防护罩效果 / 爆发槽回复量 –2	1 级以上	100	79 层 HNM 敌人跳舞牡丹低概率掉落片手棍轮回之衔尾蛇，效果为一定时间内自动追加防护罩且爆发槽回复量减少	高等级下找低级敌人可以挂机慢慢刷伤害
女帝之庇护	完成轮回之响尾蛇	被 120 级以上的敌人毒攻击 40 次	状态分身 / 治愈 +100	2 级以上	500	92 层的 HNM 敌人蜥蜴人水夫低概率掉落体防具女帝之庇护，效果为对异常状态产生分身 +HP 治愈效果	找后期等级有 120 以上的蜜蜂型敌人，很大概率附带毒效果
星槌艾琉希翁	完成女帝之庇护	使用特殊回复效果回复 HP3000 次	状态分身 / 技能中断无效 + 蓄力 –30% / 回复 +20%	3 级以上	88	88 层的 HNM 敌人光蚁破坏者低概率掉落片手棍星槌艾琉希翁，效果为附带异常状态分身、超装甲（钢体效果）、技能发动时间缩短和 HP 回复上升效果	参考初级任务，要求回复次数大幅上升

填补面对强敌时敌我双方的差距

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
填补面对强敌时敌我双方的差距	初期即可	对等级 80 以上的敌人造成能力值下降状态 15 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	使用附带能力下降的剑技即可，所有状态的能力下降都算在内
魔女之滴	完成填补面对强敌时敌我双方的差距	对等级 85 以上的敌人造成暗黑状态 20 次	状态命中 +1/ 命中 –30%	1 级以上	30	77 层的 HNM 敌人音速飞龙低概率掉落装饰品魔女之滴，效果为异常状态的命中率上升，普通命中减少	使用附带暗黑状态的剑技即可
魔枪穿刺之棘	完成魔女之滴	对等级 90 以上的敌人造成能力值下降状态 25 次	状态命中 +1/SP 最大值 –50% / 必中	1 级以上	100	83 层的 NM 敌人低概率掉落武器魔枪穿刺之棘，效果为异常状态命中上升，同时附带必中效果，但 SP 最大值下降	参照第一个任务
诅咒游戏的效果调查	完成魔枪穿刺之棘	对 100 级以上的敌人造成出血效果 75 次	无	2 级以上	500	追加新的战斗技能诅咒游戏，效果为大幅提升目标的异常状态等级	使用附带出血效果的剑技即可，但注意必须命中才算
新技审判之钻的解放	完成诅咒游戏的效果调查	使用剑技达 300 次以上	无	2 级以上	1000	追加新的枪系剑技审判之钻，效果为攻击附带攻击力下降效果，异常状态命中率上升	任意任意剑技 300 次完成
王红石之腰巾	完成魔枪穿刺之棘	受到敌人能力下降效果的攻击 40 次以上	状态命中 +1/ 攻击力 –10%	1 级以上	500	97 层 NM 敌人阿波罗骑士低概率掉落装饰品王红石之腰巾，效果为异常状态命中率上升，但攻击力减少	找植物型的敌人，会有概率使用能力下降的技能，挨 40 次完成
隐者披肩	完成魔枪穿刺之棘	受到敌人出血效果的攻击 40 次以上	状态命中 +1/ 防御力 –10%	1 级以上	500	87 层敌人 HNM 敌人低概率掉落装饰品隐者披肩，效果为异常状态命中率上升，但防御力下降	找 NM 型敌人，很多 110 以上的 NM 敌人都会使用附带出血效果的攻击
停滞邪眼	完成魔枪穿刺之棘	受到敌人毒效果的攻击 40 次以上	状态命中 +1/ 爆发槽最大值 –500	1 级以上	500	89 层 HNM 敌人低概率掉落装饰品追击大王花，效果为异常状态命中率上升但爆发槽最大值减少	最简单的任务，找蜜蜂型的敌人挨打很快就能完成
圣枪伦戈米尼亚德	完成魔枪穿刺之棘	对 120 级以上的敌人造成能力值下降的状态 120 次以上	状态命中 +2/HP 治疗 +100/ 防御 –20%/ 攻击速度 +20%	2 级以上	500	91 层 HNM 敌人混沌灯笼低概率掉落武器圣枪伦戈米尼亚德，效果为异常状态命中上升、HP 徐徐回复、攻击速度上升但防御力减少	参照前置任务，注意要 120 以上的敌人，等级高一点完成起来比较轻松
神枪刚尼尔	完成圣枪伦戈米尼亚德	对 140 级以上的敌人造成伤害累积 2000000 以上	异常状态命中 +3/ SP 治疗 +3/SP 攻击力 / 防御力 –20%	3 级以上	1000	98 层的 HNM 敌人完美守卫低概率掉落神枪刚尼尔，效果为异常状态命中上升，附带 SP 徐徐回复以及根据 SP 增加攻击力的效果，但防御力下降	对目标敌人要求的等级比较高，最好有 140 级以上再完成

回避系强化

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
回避系强化	初期即可	对 100 级以上的敌人使用自动回避 100 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	找 100 级的初期敌人使用自动回避率增加的技能即可，推荐树海区的渐渐被侵蚀的幽界之森，这里的蜜蜂系敌人等级高于 100
新技能终疾复仇者解放	完成回避系强化	使用剑技 300 次以上	HP 吸收 / 伤害反射 /HP 最大值 –50%	1 级以上	30	追加新的两手剑剑技终疾复仇者，效果为附带反弹伤害效果	使用任意剑技 300 次完成
魔鬼内幕的效果调查	完成新技能终疾复仇者解放	对 110 级以上的敌人使用反击成功 300 次	回避率 +50% / 反击率 +30% / 命中 –100%	1 级以上	100	追加新的战斗技能魔鬼内幕，效果为提升自身的回避力和反击率，但命中率下降	能使用增加反击率的技能最好，不过任务本身就给玩家附带了极高的反击率
绯红风衣	完成魔鬼内幕的效果调查	通过回避发动 SP 回复效果 300 次	回避的情况下回复 SP/ 防御力 –30%	2 级以上	500	86 层的 NM 敌人死灵法师低概率掉落体防具绯红风衣，效果为回避时 SP 回复，但防御力减少	找等级低但攻击率高的敌人完成，可参考回避相关的任务完成方法
暗影护腿	完成绯红风衣	使用 Just 后踏步闪避敌人的技能 1000 次以上	CT 率 +10% / 回避率 +10% / 速度移动提升 –5%	2 级以上	1000	99 层 NM 敌人巨虱低概率掉落足防具暗影护腿，效果为暴击率、回避率上升，但移动速度减少	这个任务比较困难，要使用 Just 后踏步闪避才会计算，依旧找等级低但攻击频率高的敌人

强化功能的调查



实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	所需任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
强化功能的调查	初期即可	使用自己攻击速度上升的战斗技能 25 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	使用对应的战斗技能即可，但技能冷却时间太长，完成这个初期任务都要 2 小时左右
效果推进的效果调查	完成强化功能的调查	使用仇恨值转移的技能 75 次	技能效果时间延长 /SP 治疗 –5	1 级以上	30	追加新的战斗技能效果推进，效果为消耗更多的 SP 使技能的有效时间更长	使用转移仇恨值的战斗技能 75 次即可
圣剑迪兰达尔	完成效果推进的效果调查	受到 120 级以上的吐息攻击 300 次	吐息无效 /CT 无效 / 防御力提升 +20%	1 级以上	100	87 层的 NM 敌人暗夜跟踪者低概率掉落武器圣剑迪兰达尔，效果为吐息和暴击无效且防御力上升	找 120 级以上的龙系敌人，注意等级最好在 120 以上再挑战
堕天无悔湖光	完成圣剑迪兰达尔	对敌人 130 以上的敌人造成暴击 666 次	技能重新施展 / 攻击间隔 / 命中 –50%	2 级以上	500	95 层 NM 敌人盖亚破坏者低概率掉落武器堕天无悔湖光，效果为技能发动时间缩短、攻击间隔缩短且命中减少	目标等级较高，依旧是 130 以上再完成较好
魔剑格拉墨	完成堕天无悔湖光	对敌人 140 以上的敌人造成暴击 1000 次	必中 / CT+20% / 防御力 –100%	3 级以上	1000	96 层的 HNM 敌人永恒龙低概率掉落武器魔剑格拉墨，效果为必中加暴击率上升，但防御力减少	同上，等级在 140 以上再考虑完成

奖杯相关

白金路线

虽然白金所需时间在100小时以上，但除了规定游戏指定时间才能获得的奖杯外，实际上大概需要170个小时左右。完成白金奖杯的难度主要体现在单机的实装调查任务完成度，以及联机模式下的奖杯2个方面，2个篇章通关就能拿到的奖杯大概在50%左右，需要特别注意的是在阶层篇通关相关的2个奖杯“封测玩家”和“决不让任何人死”，比较容易错过。前者要求所有阶层的BOSS最后一刀都必须由玩家完成并拿到奖励，后者则必须保证包括NPC一人都不死通关才能获得，每次打完一个阶层的BOSS结算时注意看一下，死亡人数在0并且下方有获得奖励装备信息后再继续，否则直接关闭游戏重来。前者通关后还可以随意挑战，后者就很麻烦了，一旦错过需要浪费大量时间再刷出来。在玩家开始攻略虚空篇时就注意完成实装调查任务，奖杯高阶封测玩家实测要求完成的数量在85%以上，没有捷径十分耗时的奖杯之一。其他剩下例如主角等级，全角色攻略的奖杯就单纯的磨时间罢了，没什么难度。两个联机所关联奖杯中，“偶尔组队也不坏”要求通信20小时以上，实测并不需要和好友联机，只要开启联机模式即可计算。难点实际在于最后的金杯，该奖杯要求在联机模式下击破100只HNM级怪物，相信玩过虚空的玩家都知道HNM敌人的强度，这个奖杯没什么捷径，通常状态下进入虚空区就开联机模式吧，HNM敌人每个区域有2个，需要区域等级3级以上才会出现，打倒第一个第二个必定出现，耗时极长的奖杯。

白金路线

奖杯名称	杯种	取得条件
获得所有奖杯	白金	取得其它所有奖杯
封弊者	铜杯	完成游戏中的第一场强制教学战
击败“阴森凝视怪”	铜杯	阶层篇中打倒76层的BOSS
击败“结晶之爪”	铜杯	阶层篇中打倒77层的BOSS
击败“疯狂牛头怪”	铜杯	阶层篇中打倒78层的BOSS
击败“三头风暴”	铜杯	阶层篇中打倒79层的BOSS
击败“罪恶镰刀”	铜杯	阶层篇中打倒80层的BOSS
击败“暗黑骑士”	铜杯	阶层篇中打倒81层的BOSS
击败“伟大遗产”	铜杯	阶层篇中打倒82层的BOSS
击败“狂怒牛头怪”	铜杯	阶层篇中打倒83层的BOSS
击败“蚁后”	铜杯	阶层篇中打倒84层的BOSS
击败“三头漩涡”	铜杯	阶层篇中打倒85层的BOSS
击败“骷髅人国王”	铜杯	阶层篇中打倒86层的BOSS
击败“食光者”	铜杯	阶层篇中打倒87层的BOSS
击败“反抗之眼”	铜杯	阶层篇中打倒88层的BOSS
击败“杀戮之牙”	铜杯	阶层篇中打倒89层的BOSS
击败“刀刃支配者”	铜杯	阶层篇中打倒90层的BOSS
击败“绝对凝视怪”	银杯	阶层篇中打倒91层的BOSS
击败“混沌龙”	铜杯	阶层篇中打倒92层的BOSS
击败“岩浆爬行者”	铜杯	阶层篇中打倒93层的BOSS
击败“燃烧骑士”	铜杯	阶层篇中打倒94层的BOSS
击败“屠杀之眼”	铜杯	阶层篇中打倒95层的BOSS
击败“屠杀之牙”	铜杯	阶层篇中打倒96层的BOSS
击败“死亡大师”	铜杯	阶层篇中打倒97层的BOSS
击败“皇帝龙”	铜杯	阶层篇中打倒98层的BOSS。
地狱的支配者们	铜杯	阶层篇中打倒99层的BOSS
恭喜你桐人	铜杯	阶层篇中打倒100层的最终BOSS
封测玩家	银杯	获得所有BOSS奖励物品
绝不让任何人死	银杯	攻略组无任何人死亡通关
绝剑	金杯	打倒有纪
击败树海区BOSS	铜杯	打倒虚空篇树海区域的BOSS
击败浮游岩块区BOSS	铜杯	打倒虚空篇浮游遗迹区域的BOSS
击败海湾区BOSS	铜杯	打倒虚空篇海湾区域的BOSS
击败大空洞区BOSS	铜杯	打倒虚空篇大空洞区域的BOSS
击败异界区BOSS	铜杯	打倒虚空篇异界区域的BOSS
击败管理区BOSS	铜杯	打倒虚空篇管理区的BOSS
Wow···	铜杯	打倒PoH
影子	铜杯	打倒虚空桐人
QA完了	银杯	完成一定数量的虚空任务
高阶测试玩家	银杯	虚空实装调查任务完成一定次数以上
莉兹贝特武器店就拜托你了!	铜杯	强化武器成功次数在200次以上
闪光	铜杯	亚丝娜的友好度达到MAX上限
驯兽师	铜杯	西莉卡的友好度达到MAX上限
战锤使大师	铜杯	莉兹贝特的友好度达到MAX上限
妖精	铜杯	莉法的友好度达到MAX上限
狙击手	铜杯	诗音的友好度达到MAX上限
宝藏猎人	铜杯	菲莉亚的友好度达到MAX上限
不可以搞外遇哟，爸爸	银杯	所有主要角色的友好度达到MAX
回忆	银杯	攻略完所有的角色
这就是等级制MMO不合理的地方啊	银杯	主角的等级超过150以上
亿万富翁	铜杯	所持金钱超过1亿
Thank you for playing	铜杯	总游戏时间超过100小时以上通关
偶尔组队也不坏	铜杯	通信游戏总时间超过20小时
这虽然是游戏，但可不是闹著玩的	铜杯	联机游戏中击败100只HNM级怪物

难点奖杯说明

封测玩家：这个奖杯只限阶层攻略中，每一层的BOSS死亡前最后一刀由主角补刀即可，成功后在结算时画面下方会出现奖励物品的信息，如果没有的话表示被NPC或同伴抢了，直接在结算画面中关闭游戏再重开即可，注意如果直接跳过结算画面的话游戏会自动保存。

绝不让任何人死：这个奖杯的重点依旧在阶层篇的BOSS战中，需要玩家保证BOSS战时没有任何NPC死亡的情况下通关才能拿到，一般来说玩家不是故意打酱油都不会错过，当然为了以防万一，在打死BOSS的结算画面也可以看到伤亡情况，有人死亡的话直接退出重来，一旦错过的话需要通关后再打一次才能获得了。

绝剑：打倒隐藏角色有纪，这个角色出现的条件是先打通100层的阶层篇并看到END，然后再通关虚空篇看到END之前，会出现选项“有奇怪的地方，要调查吗？”此时选择“要”就会与有纪开始战斗，有纪会使用剑技，等级为150。能力非常强，且由于是1对1的战斗，无法召唤同伴挡枪来降低风险，且HP下降到一半就算输，推荐使用技能慈悲衣裳，超级装甲等来回避她的大部分物理攻击，然后再伺机回复并进行反击，能打通两个篇章的水平也能打赢她了，将其击破后就能解开这个奖杯。接下来看完END后再次进入游戏她会出现在“大索菲亚”，玩家可以与其对话邀请她组队。

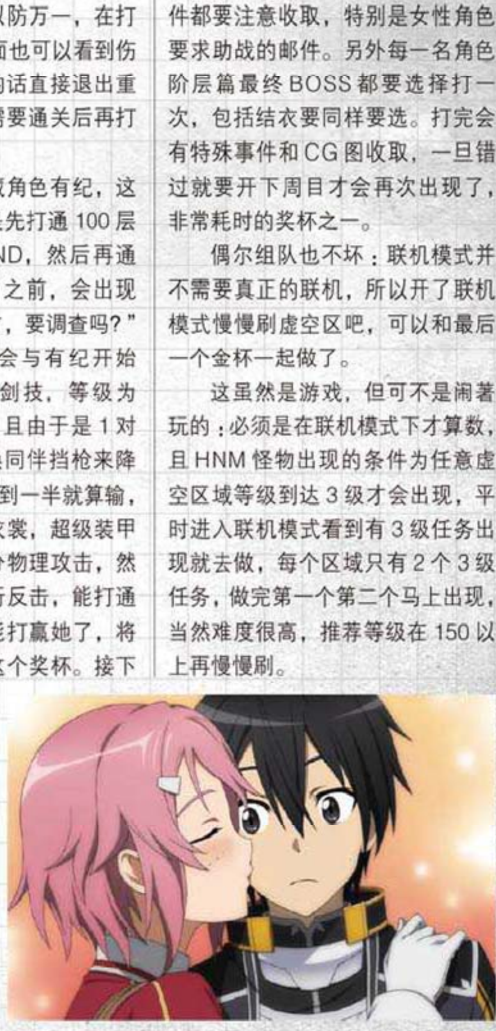
QA完了：注意是虚空任务，要求数量占总体虚空任务数量的80%以上，不需要不同等级的每个区域任务都都完成一次，一般来说每个区域的虚空任务都达到3级以上就能获得，如果此时获得可以先去完成HNM相关的奖杯，做完基本就完成了。

高阶测试玩家：实测所要求的完成数量占85%以上，虚空实装调查任务一共有114个，完成需要100个，非常艰难且没有捷径的奖杯，非常耗时间。

回忆：这个奖杯要求的是拿到所有角色相关的CG图片，除了所有角色陪睡的CG外，每一层的邮件都要注意收取，特别是女性角色要求助战的邮件。另外每一名角色阶层篇最终BOSS都要选择打一次，包括结衣要同样要选。打完会有特殊事件和CG图收取，一旦错过就要开下周目才会再次出现了，非常耗时的奖杯之一。

偶尔组队也不坏：联机模式并不需要真正的联机，所以开了联机模式慢慢刷虚空区吧，可以和最后一个金杯一起做了。

这虽然是游戏，但可不是闹著玩的：必须是在联机模式下才算数，且HNM怪物出现的条件为任意虚空区域等级到达3级才会出现，平时进入联机模式看到有3级任务出现就去做，每个区域只有2个3级任务，做完第一个第二个马上出现，当然难度很高，推荐等级在150以上再慢慢刷。



虽然在年初的台北游戏展上就已经公布了中文版的计划，不过《忍乳负重 闪乱神乐》这个充满着“服务性质”的游戏直到最近才在 PSN 港服上架，各位港服的绅士们是不是早已按捺不住心中的躁动了呢。虽说本作只是一款音乐游戏，但其中仍有不少有趣的小细节值得玩家尝试。于是趁着本期“中文游戏指南”的栏目，哪尼我便为各位玩家带来游戏指南以及要点解析。

通关时间约为8个小时
白金时间约为15小时



忍乳负重 闪乱神乐	MMV AQL		音乐
PSV	忍乳负重 闪乱神乐		中文版
	2014年7月3日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为297港币（A+B）		

版本选择

本作分为 A 和 B 两个版本，其中 A 版包含的 10 名角色为：**飞鸟、斑鸠、葛城、柳生、云雀。焰、咏、日影、未来、春花**，B 版包含的 10 名角色为：**雪泉、业、夜樱、四季、美野里、雅绯、紫、忌梦、雨备、雨奈**。玩家可以根据自己喜欢的角色选择相应的版本，两个版本的奖杯差异仅仅在于所含角色的故事模式，而官方也推出了 A+B 组合包，除了价格上实惠不少之外，还会额外赠送全员的 PSN 头像及游戏原声音乐集。

这里要提醒玩家的一点是，如果首先购买了 A 版游戏，则 B 版则会变为 DLC 包的形式，反之亦然。因此即便分开购买两个版本，白金奖杯也只会有一个。如果是购买 A+B 组合包，则是默认下载 A 版本体，B 版内容需要玩家自行到 PS Store 的“下载一览”中自行下载。

DLC 注意事项

除了 A 版与 B 版中包含的总共 20 名角色之外，还有另外两名 DLC 角色——大道寺学姐和凛。玩家们虽然可以在故事模式与街机模式中与她们相遇，但是想要让她们成为可用角色的话，则需要购买《闪乱神乐 SHINOVI VERSUS －少女们的证明－》日版游戏的第二弹 DLC 中的角色追加包。



模式介绍

爆量美食少女忍法贴



最基本的故事模式（Story Mode），每名角色都拥有自己独立的剧本，玩家将会以音乐游戏的形式先后与 5 名对手展开料理对决，剧情上以轻松搞笑为主。每完成一场对决后都可以中断存盘，即便某一次对决失败了也可以立刻重来，不过在完成某一名角色的剧情之前请勿开启另外的剧情或者游玩其他模式，否则中断存盘的数据便会消失。

连闪烹饪对决

游戏的街机模式，不含任何剧情。玩家连续挑战六首曲目，同一名角色在不同难度模式下遇到的曲目会有所差异。完成所有的曲目后玩家可以将自己的总分上传至 PSN，参与全球排名。如果你对自己的排名很在意的话，那么在上传分数前请确保网络通畅，因为上传失败后并没有重试的机会。

另外，如果在挑战的中途按 START 键暂停并选择“重试”，那么之前所取得的分数将会被重置，因此想要保持高分的话就必须将六首曲目一口气完成。尤其是在困难模式下，因为本作的每首曲目都长达 5 分钟左右，每完成一轮街机模式的挑战都需要半个小时左右，如果想要冲击高排名，玩家除了对歌曲本身要足够熟悉外，良好的心里素质也是必不可少的。

个别烹饪对决

自由挑战模式，玩家选择一名角色后，任意选择一名对手进行挑战。不同的对手对应其专属曲目，因此在这个模式中，玩家可以有针对性地练习某些曲目。

更衣室

自由更换每名角色的衣服、内衣、发型以及5个饰品，除了通关剧情模式后获得的服装和饰品外，玩家还可以购买本作专属的DLC或者与《闪乱神乐SHINOVI VERSUS－少女们的证明－》的DLC进行联动来获得。设定好装扮后可以按START键进行保存，最多可预设25套装扮。



观察模式

在更衣室中按下□键便可以进入观察模式，此时可以触发一些有趣的小细节：

1. 进入观察模式后，可以通过触摸屏调戏游戏角色，比如抚摸、掀裙子等等。

2. 竖持PSV或者按下L键/R键便可以观察角色的全身像，此时按住○键后可以通过晃动PSV，从不同的角度进行观察。

3. 左摇杆向上推将镜头拉到最近后，用右摇杆移动角色，让她们背对着屏幕并调整到裙子的位置时，便可以解锁角色的隐藏小裤裤。

4. 按SELECT键切换到操作模式后，可以根据左侧的按键提示对角色做出各种奇怪的动作，每一下的动作都会累积连闪数，随着连闪数的上升，角色身上的衣服便会逐步破除，之后还可以回到观察模式中慢慢欣赏。





资料室

欣赏在游戏中获得的图片、音乐、角色语音等。在激烈的料理对决之余，了解角色们的点点滴滴也不失为美事一桩。

画廊：翻阅游戏的影像、图片、角色画像等，只要在“爆量美食少女忍法贴”中完成每名角色的剧情后即可获得。



音乐：欣赏游戏的背景乐以及各个角色的专属曲目。

语音：欣赏角色们的语音台词，完成对应角色的剧情后即可解锁。每名角色的台词高达200多条，可谓恋声癖们的福音。

战绩：统计玩家们的游戏数据，很多累计型数据都与奖杯有关，亦可以作为奖杯进度的参考。

排行榜

查看在“连闪烹任对决”模式中取得分数的全球排名，A版与B版的排名是分开统计的。按L/R键可以切换不同难度、不同版本的排行榜。按△键可以切换自己与好友的排名情况，选择榜单上的任意玩家后还可以查看其具体的游戏数据。



料理对决指南

界面元素



①对决计量槽

直观反映玩家与对手当前的优劣状态，红槽代表玩家，蓝槽代表对手。连续达成正确的音符判定就可以让红槽增加，反之，若是出现失误的话红槽则会减少。每次进入料理评判阶段时，计量槽较少的一方则会被破去身上的一层衣服。在对决结束时的最终评判阶段，计量槽多的一方获胜。

②忍法槽

可以理解为一般音乐游戏中的“爆气槽”，完成正确的按键判定即可累积忍法槽，判定越准确则累积速度越快（三个“极上”判定即可累积一个符文）。集齐九个符文后再按下L键/R键便可以发动忍法，此时玩家的对决计量槽会大幅上升。

忍法发动后，只要玩家持续保持连击状态不中断，忍法槽依然会不断累积，忍法等级也会随之上涨。不过一旦出现失误，得到“糟糕”判定导致连击中断的话，忍法槽和等级便立刻清空，必须从头开始累积。因此若想要在一首歌曲中取得较高的忍法等级，高连击是非常必要的。

忍法槽对于总分的影响相当明显，因此在对决开始后以高判定快速累积忍法槽并立刻发动（最速状态为前27个音符均为“极品”，并在按下第27个音符的同时按下L键/R键），之后以高连击维持忍法等级，是取得高分必备的战术思路。

③音符判定点

演奏模式采用双轨形式，音符从右往左沿着轨道移动，当音符与最左侧手里剑样式的判定点重合的瞬间，按下相应的按键即可。系统会根据玩家对按键时机的把握，由好至坏给出“极品”、“上等”、“凡庸”和“糟糕”四种评价，得到的分数也会依次下降。“糟糕”评价不会计入连击数中，除了会导致连击中断，还会让玩家的对决计量槽下降。

④按键音符

按键音符涵盖了△、□、○、×和方向键↑、↓、←、→八个种类，心形标记的音符则对应其中的任意按键。而按键方式的种类则分为以下四种：

单键：根据提示轻点对应按键



双键：根据提示同时按下上下轨道的两个按键



长押：按住对应的按键，直到长条提示结束时松开。这里有一个需要注意的点，长押是有结束判定的，如果稍稍提前一些松开按键也可以得到“极品”评价，但连击数则会少一些，从而影响到最终获得的分数。因此想要取得最高分，还是要尽量以最准确的时机松开长押音符。



连打：不停点击对应的按键，直到完成上方计数器要求的连打数，否则会中断连击。



⑤连闪统计

“凡庸”及以上的判定评价均计入连闪统计中。连闪数的高低对最终的分数会有影响，因此想要得到最高分的话全连是必不可少的。不过即便达成全连，连闪数也并非是固定的，长押的松开时机、以及连打音符中的按键频率都会影响到连闪数。

⑥心形槽

在一场对决中的前两道料理评判中均取得优势，即可以积满心形槽。之后在进行第三道料理的时候，就会出现心形的按键音符，准确按下后便能欣赏到福利演出。同时这也会关系到玩家能否在对决结束后欣赏到对手的“女体拼盘。



阶段评判

每场料理对决中都会制作三道料理，前两道料理每完成一道后，就会进入由半藏老爷子主持的阶段评判。此时会根据玩家在这一阶段中的连闪数、判定准确度给出评价。并且对战计量槽较少的一方会惨遭破衣惩罚，并以破衣状态进行下一阶段的料理，对战计量槽则会被重置。



最终评判

曲目结束后、也就是第三道料理结束后便会进入最终评判阶段，半藏老爷子会上演一场脑洞大开的美食品尝演出。之后系统会统计玩家在料理对决中的各项数值，并给出最终评价。评级等级从高到低分别为：秀、优、良、可和不可。



最终评判阶段的胜负只与第三道料理的对战计量槽相关，因此无论你在前两道料理中的表现如何，想要最终胜出的话，就必须好好地把握第三道料理才行。

女体拼盘

“女体拼盘”可谓是本作的终极福利，玩家只要在一场对决中满足相应的条件，就可以在最终评判阶段时将对方变为全裸状态，而在成绩结算完后，全裸的对手便会上演香艳诱人的“女体拼盘”，各位绅士们就请擦亮双眼，好好地欣赏吧。在女体拼盘画面中，拨动摇杆还可以从不同的角度来欣赏对方，不过可不要做什么奇怪的动作哦。



女体拼盘触发条件

在一场对决中的前两道料理中，均获得优胜，这样便可以将心形槽蓄满。之后在第三道料理中准确完成心型音符的判定，并且在最终评判阶段以80%以上对战计量槽的状态取得优胜，便可以达成“女体拼盘”。



奖杯相关

想要取得本作的白金并不难，基本上都是靠刷刷刷的累积型奖杯，对于难度而言没有太高的要求，因此即便是不怎么擅长音乐游戏的玩家，通过简单的练习也能够轻松的拿下。不过由于游戏的曲目较少，因此到了后期便会显得比较无聊。固然有各种养眼的福利，但基本相同的画面一旦要看上百次，再好的福利便也不再是福利了。

奖杯列表

套组A奖杯列表

奖杯	奖杯名	取得条件
白金	Thank you for Cooking！！	获得游戏套组A（半藏?红莲）的所有奖杯
金杯	得知少女们的素颜者	完成游戏套组A中所有角色的“爆量美食少女忍法帖”剧情（大道寺除外）
铜杯	还是粗粗的最棒了!	完成“爆量美食少女忍法帖”中飞鸟的剧情
铜杯	世界和平由我来守护!	完成“爆量美食少女忍法帖”中斑鸠的剧情
铜杯	请叫老娘後宫王	完成“爆量美食少女忍法帖”中葛城的剧情
铜杯	Love?云雀!	完成“爆量美食少女忍法帖”中柳生的剧情
铜杯	吃再多都没关系唷!	完成“爆量美食少女忍法帖”中云雀的剧情
铜杯	萌芽的搞笑才能	完成“爆量美食少女忍法帖”中焰的剧情
铜杯	豆芽菜新浪潮	完成“爆量美食少女忍法帖”中咏的剧情
铜杯	找到我的天职啦	完成“爆量美食少女忍法帖”中日影的剧情
铜杯	我成为成熟女性了吗?	完成“爆量美食少女忍法帖”中未来的剧情
铜杯	让我们○○吧!	完成“爆量美食少女忍法帖”中春花的剧情
铜杯	欢迎来到爆量美食料理大赛!	首次完成料理对决（任意模式均可）
铜杯	哎~呀~	在料理对决中以全裸形态败北

奖杯	奖杯名	取得条件
铜杯	无话可说的成果	一场料理对决中的三个评价阶段，均为优胜状态。
铜杯	经验丰富是好事！	料理对决的分数累积达到500万
银杯	这个女人的经验不同凡响！	料理对决的分数累积达到1000万
铜杯	初学者毕业	在料理对决中按下的音符数累积达到5000个
银杯	好欧派	在料理对决中按下的音符数累积达到11081个
金杯	乐在烹饪	在料理对决中按下的音符数累积达到50000个
铜杯	第一次的女体拼盘	首次在完成料理对决后达成“女体拼盘”
银杯	好多好多欧派	欣赏过游戏套组A中所有角色的“女体拼盘”（大道寺除外）
铜杯	实在养眼！	欣赏过50次“女体拼盘”
银杯	这么一来你也是後宫王	欣赏过100次“女体拼盘”
银杯	小裤裤收藏家	获得全部的49条内裤
银杯	害羞少女	在更衣室中对任意角色进行恶作剧
金杯	性骚扰大王	在更衣室中对所有角色进行恶作剧
银杯	不断精进的女子	料理对决中使用忍法的次数累积达到100次
金杯	忍法皆传	料理对决中使用忍法的次数累积达到500次
铜杯	才刚开始呢	在一次料理对决中忍法等级达到5级
银杯	我等著的就是这一刻	在一次料理对决中忍法等级达到15级
银杯	拥有上百曲目的女子	完成料理对决次数达到100次（任意模式均可）
金杯	关於料理问我就对了！	完成料理对决次数达到200次（任意模式均可）

套组B奖杯列表

奖杯	奖杯名	取得条件
铜杯	一切都是为了正义……挥挥	完成“爆量美食少女忍法帖”中飞鸟的剧情
铜杯	我的漫画道没有尽头	完成“爆量美食少女忍法帖”中斑鸠的剧情
铜杯	这次就算我赢了可以吧	完成“爆量美食少女忍法帖”中葛城的剧情
铜杯	这就是悲剧的来龙去脉……	完成“爆量美食少女忍法帖”中柳生的剧情
铜杯	用里里的料理让大家充满活力！	完成“爆量美食少女忍法帖”中云雀的剧情
铜杯	别再叫我型男	完成“爆量美食少女忍法帖”中焰的剧情
铜杯	蛰居族的重大决心	完成“爆量美食少女忍法帖”中咏的剧情
铜杯	很好！合格了！	完成“爆量美食少女忍法帖”中日影的剧情
铜杯	母性总是突然萌芽	完成“爆量美食少女忍法帖”中未来的剧情
铜杯	好孩子绝对不可以学唷	完成“爆量美食少女忍法帖”中春花的剧情

重点奖杯解说

哎～呀～

随便开始一场对决后放着不做任何动作。

小裤裤收藏家

对应版本内10首曲目的困难难度通关即可获得全部的49条内裤，建议在“个别烹饪对决”模式中逐首完成。虽然要求的是困难模式，但只要通关即可，并没有连段和分数上的要求，因此不算太难。

如果你对几首曲子感到比较苦手的话，建议多练习该曲目的第三道料理阶段。另外忍法槽也要合理利用，不要看到累积满了就立刻发动，而是先熟悉几遍曲目，找出自己最拿手，最能保证连击数的段落，然后在这些段落中开忍术，这样才能保证忍术带来的分数加成最大化。



我等著的就是这一刻

这个银杯的要求看似有些难度，想要达到15级的忍法，必须完成400次以上的连击不中断才行。简单难度中没有曲目符合这一条件，而普通难度下谱面难度适中又能够达到15级忍法的，只有咏的专属歌曲《豆芽菜豆芽菜豆芽菜》，建议在“个别烹饪对决”模式中进行挑战。



不过在《豆芽菜豆芽菜豆芽菜》的普通难度下达到15级忍法也是有条件的，因为该难度下这首曲目的总音符数与15级忍术所需的音符数量大致相当，这就要求玩家必须尽可能快地发动忍法槽，并以全连的状态完成曲目才可以达到，虽说比在困难模式下达成要容易一些，但不熟悉音乐游戏的玩家可能需要多练习几次才能成功。

害羞少女

在更衣室中进入观察模式，向上推左摇杆将镜头拉到最近后，再使用右摇杆将角色胸部的位置调整到屏幕中央。此时可以等待，或者用手指触碰角色胸部，待对方做出害羞的反应及可解锁。“性骚扰大王”的金杯同理。



不断精进的女子

忍法升级不算发动，因此想要更快达成这一奖杯的话，就要再忍法发动后故意中断连击，让忍法槽清零，之后重新蓄满后再发动，发动后再次中断，如此循环便可快速解锁，建议在困难模式下进行。金杯“忍法皆传”同理。

好多好多欧派

在“爆量美食少女忍法贴”模式中若是达成了某名角色的“女体拼盘”，可以自己记录一下。如果发现在完成10名角色的剧情后仍有遗漏，便去“个别烹饪对决”选择未达成的角色单独挑战即可，避免重复劳动。

初学者毕业

只有“凡庸”以上的的按键判定才会被计入累积按键数中，尽量选择自己熟悉且按键数目较多的曲目。

这个女人的经验不同凡响！

依然可以选择咏的专属曲目来刷，难度较低并且可以较轻松地达成全连。建议选择普通或者困难难度，普通难度下一次大概能有20万分进账，困难难度则大概有40万分，1000万的累积分数很快就能达成。



能够徜徉在充满未知的海域中进行冒险，热爱《海贼王》的小伙伴们是不是光想想就有些小激动呢。这部讲述梦想与友情的漫画在日本乃至世界各地都有着无数拥趸，不过与其相关的家用机平台游戏倒是并不多见。虽然是一款移植作品，不过制作诚意颇高，除了加入多名人气角色外，画面上更是大幅度强化。加上中文版的推出，国内的海贼迷们还等什么，让我们一同扬帆起航，踏上寻找 ONE PIECE 的伟大航路吧。（注：由于 WiiU 尚未发售中文版，所以下文描述重点针对 PS3 及 PSV 版）

文 乐小游　美编 NINA

主线通关时间：6 小时左右。

海贼王 无尽世界 红	BNGI	动作
多机种	航海王 无限世界 赤红	中文版
	2014年7月3日　本地1~2人（PSV版：本地1~4人）	对应玩家年龄：12岁以上
	售价为：PS3：1790台币 PSV：1490台币	

系统简介

操作指南

PS3	PSV	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角转换
十字键	十字键	道具切换与使用
×键	×键	跳跃
□键	□键	普通攻击
△键	△键	远距离攻击
○键	○键	闪避/防御/特殊技
L1键	L键	视角回正
R1键	R键	必杀技选择
R1/R2+□键	R+□键	必杀技(消耗1格SP槽)
R1/R2+△键	R+△键	二级必杀(消耗2格SP槽)
R1/R2+○键	R+○键	合体必杀(消耗2格SP槽)
START键	START键	菜单



故事背景


■新角色——浣熊帕托。



本作的剧情是建立在原作基础上进行重新制作的，除了漫画中登场的众多经典角色外还有尾田荣一郎亲自操刀设计的原创人物。故事讲述了草帽一伙在航海的旅途中，结识了一只拥有“在树叶上画出的东西都会成真”的神奇能力的狸猫，它希望前往遗忘岛找一个对它非常重要的人，好心的路飞等人决定帮助狸猫，众人到达岛上惟一的城镇催眠城后便开始了冒险。但是在探索的过程中大家逐渐觉得事情仿佛并没有想象的那么简单……

© BANDAI NAMCO Games Inc.

战斗系统


■合体必杀

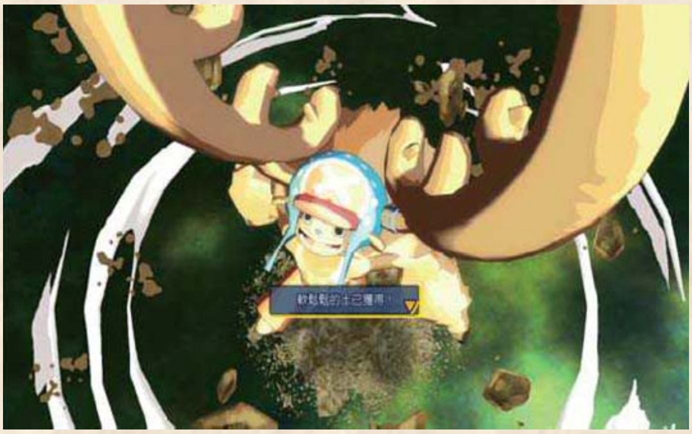
本作的战斗系统和《海贼无双》系列"相似，不过玩家想要体验无双中那种"割草"般爽快感的话，那还是劝你提早打消这个念头吧。因为游戏的杂兵无论是攻击力还是HP厚度都是普通的无双类游戏无法比拟的，战斗中经常需要通过闪避和防御来保命，找准时机进行反击才是本作进攻的王道。

技能

游戏中除了基本的远近攻击外，最为常用的就是角色的特殊技。实际上就是战斗的过程中时常会出现的QTE提示，按键成功后角色会完成相应的动作，比如路飞的反击，乔巴的追击等等。草帽一伙每人都具备两种个人必杀技和一个合体技，除了攻击能力外，还有用于恢复以及增加优势属性的技能，高等必杀技需要通过等级的提升来解锁。战斗过程中当头顶出现R1/R时能够接受队友的帮助，比如可爱的浣熊帕托能够为玩家补充体力值。

地图技能

每个角色都有不同的地图技能，虽然不能用来战斗，但是能够帮助玩家在冒险的过程中获得隐藏素材。比如乔巴能够挖掘地面，乌索普可以吸引昆虫等。



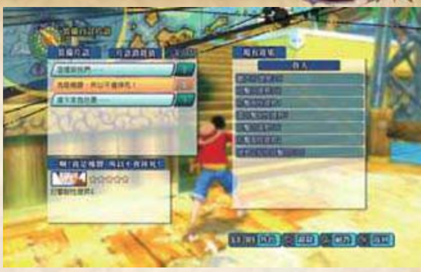
Break Rush

当战斗画面右下角出现按键提示后，根据对应按键完成对敌人的攻击就能发动Break Rush，成功发动后所用角色能够在一段时间内攻击力上升。不过前提是提示的按键操作要全部击中敌人才行，完成一行后，下一行即使间断也不用从头输入。

片语系统

本作的谜题解决以及角色能力强化都和片语息息相关。简单来说片语就是游戏中的一种道具，玩家可以在菜单栏中的装备自定片语选项中进行装备（只有在城镇状态下才能装备片语）。本作的片语分为四种，"技能片语"、"强化片语"、"道具片语"以及"失落片语"，前三种又被统称为"强力片语"，具体功能如下：

技能片语：在冒险过程中获得，能够直接强化角色的基本能力。



自定片语：能够像防具一样装备在角色身上，进一步强化角色的能力数值。

道具片语：设置在道具栏位置，在战斗过程中能够像道具一样使用，根据所用角色不同效果也有所差别。

失落片语：在地图中冒险的过程中，玩家经常会遇到无法通过的墙壁，这时就需要找到失落片语开启通路，取得方法大致就是打倒目标敌人后，从空中掉落的宝箱内拿到。

城镇发展



当剧情进行到第二章时就能接触本作的发展要素，通过冒险中获得的物品和金钱能够打造工厂或者餐厅等设施为自己服务。建设的过程类似物品的合成，收集相应的素材后即可完成，顺带说一句，本作的支线任务也是要发展出酒馆后才能领取的。

捕虫和钓鱼



这两项可不仅仅是小游戏那么简单，玩家获得钓竿和捕虫网之后便可以前往关卡地图进行捕捉。钓鱼地点会在地图上用船锚的符号标出，捕捉虫子的地方也是固定的，非常明显。抓到的战利品可以拿到城镇贩卖，钓竿和捕虫网可以拿到工厂进行强化，从而捕捉到更加珍贵的生物。

酒馆



酒馆最主要的功能是可以领取到分支任务，完成之后能够从城镇居民那里拿到相应的报酬，其中除了稀有的素材和道具外还能获得强力片语。随着完成任务数量的增加，能够接到的任务等级也会上升，同时在成功执行任务后还能获得海贼点数，可以用来升级技能片语。

斗技场模式



新增加的战斗模式，根据《海贼王》最新的动画情节改变。玩家一开始只能选用一个模式，控制路飞和罗进行排位赛，晋升的过程中会开启不同的挑战模式，同时还会遇到众多BOSS来袭的车轮战。玩家需要将等级从C提升至A，不过到达B级的时候，海军新任大将藤虎以及多佛朗明哥会出来打乱玩家的计划，被迫降回C级，还得重新升至A级。可选人物除了故事模式的草帽一伙外还有艾斯、红发以及女帝等人气角色，在斗技场打出的任务可以回到故事模式中挑战，耐玩度颇高。

TIPS | 破坏场景中不同的物品后，会掉落相应种类的素材。

流程攻略

序章：崭新的冒险



一番惊心动魄的剧情过后，我们可爱的娜美布置好了一行人接下来的任务，闲不住的路飞自然不会乖乖听从安排，没等大家反应过来便独自前往城镇进行打探，同时可以看到本作新加入的同伴，可爱的浣熊帕托。自由行动后玩家先要熟悉本作在地图模式下的基本操作。跟一旁的少年对话后开启地图技能（这长相也能叫少年？），之后便能够通过橡胶火箭在高处快速移动前进。控制饿肚子的路飞来到地图提示的旅馆，旅馆小哥告诉他由于老板娘出门了，没法提供食物给路飞，前往广场寻找亚多亚吧。



来到广场后发现老板娘正被一伙恶人纠缠，一切影响路飞吃饭的家伙都不可饶恕，接下来进入游戏的首场战斗。轻重攻击键的配合能够打出基本的组合技，一段必杀技也会在战斗中开启。两个杂兵非常简单，消灭后回到旅馆。剧情动画中隐约出现的熟悉身影提醒我们伙伴们似乎将要面临危险，不过路飞却是全然不知。旅馆开启后玩家可以进行存档，帕托着急忙慌地跑来告诉伙伴们全被当作俘虏抓了起来，半信半疑的路飞决定前去一探究竟，序章结束。

第一章：似曾相识的景色

靠近桑尼号后触发剧情，路飞和帕托来到了冰火两重天的庞克哈隆特。向前没几步一条凶神恶煞的巨龙挡住了路飞的去路，利用战斗过程中习得的闪避技能几乎不会被巨龙的攻击打中。成功躲避后绕到龙的身旁猛攻即可，记得SP槽攒到一半时可以释放必杀技，帕托的护援能力能够帮助路飞回复少量HP，打倒飞龙后继续前进。一路上不停有杂兵出来干扰，打法和之前类似，身旁的火焰同样具有伤害判定。场景中的部分物品打碎后能够获得素材和金钱，注意道路中央的圆形石头不要用拳头打碎，会给路飞造成伤害，正确的做法是先靠近触碰石头，看到它因将要爆炸而抖动时迅速退后，这样既能拿到道具又不会被炸到，一举两得。



地图左边道路的尽头有一扇铁门，里面有红色宝箱，不过只有索隆才可破坏，等和索隆汇合后回头来拿也不迟。地图右上角的码头位置可以钓鱼，不过暂时没有必备的钓鱼竿，地面上的黄色老鼠也需要使用虫网捕捉，暂时无视就好。调查发光的墙壁后系统提示我们寻找关键的失落片语，接下来需要打倒身穿防毒服装的敌人。消灭前方窄路的敌人后打开从天而降的宝箱，拿到片语返回刚刚的墙壁继续前进。来到空旷的场地后需要对付大量敌人，多利用闪避技能进行攻击。穿过大门来到冰天雪地的世界，被敌人的毒气攻击打到后短时间内无法行动，前进几步触发剧情。战斗后返回旅馆和亚多亚对话开启酒馆的建设，同时获得钓竿和捕虫网等道具。





BOSS：凯撒

毒气果实者凯撒的攻击方式大致分为三种：1. 大范围的毒液投掷攻击。2. 骑在毒液怪物史麦泥身上的冲刺攻击。3. 远距离的光束攻击。靠近之后的跳跃攻击能够对凯撒造成伤害，注意先躲避再攻击的步骤，凯撒掉落到地面时是进攻的最佳时机，不要吝啬SP槽，有必杀技就赶快释放吧。一段时间后凯撒会使用糖果攻击，要快速将其打碎，注意打到地上小型的史麦泥会中毒，尽量不要在攻击的过程中触碰到它们，几个回合下来就能跟凯撒说再见了。



第二章：热沙的再战

前往地图上几个叹号的位置进行对话可以开启农田和工厂等项目，不过暂时不用花太多心思在这些地方。来到地图最右边进入问号区域，系统会提示进行队伍编制，上限为三人，一名先发主攻手，另外两人是辅助，玩家所操控角色可以通过SELECT键或者菜单中的更换领导选项改变。进入沙漠后，前王下七武海之一的克罗克达尔出现，沿着地图一路向北，图中会遭遇强制战斗，可爱的功夫海牛也会作为敌人出场，借此机会可以多练习索隆以及弗朗奇的战斗方式。水井能够用来恢复SP值，经过码头之后遇到乔巴等人在与多名敌人苦战，战斗中习得合体技能。





消灭北方的士兵后再次被神秘的石头挡住去路，来到沙漠房屋位置触发剧情，众人合力找到了水和食物，同时获得了红色宝箱，里面有帮助众人前进的第一个片语。前往地图东北方拐角处与功夫海牛交战拿到第二个片语，回到北方尽头开启进入王宫的道路。来到第二区域后等待玩家的是几场杂兵战，北方右侧狭小角落里能够找到红色宝箱。强制战斗中Break系统出现，击倒所有敌人后迎战沙之能力者克罗克达尔。

TIPS | 只有在码头才能进行钓鱼，普通的海边无法拿出钓竿。

BOSS：克罗克达尔

作为漫画早期出现的敌人，前七武海的实力果然不同凡响。除了移动速度较快外，攻击力也比之前的敌人高了几个档次，所以战斗的基本套路就是先防守后反击。近距离的三日月形砂丘等招式会频繁出现，最好与其保持一定的距离，BOSS 变身成沙子快速移动时属于全身无敌状态，抓准时机按键躲避即可。跳到高处名为沙漠宝刀的技能看似威力无比，实际上只要尽量向画面两边跑就能毫发无伤地躲避攻击。敌人的血量较厚，建议多使用索隆的增强攻击力的必杀，玩家要做好长时间战斗的准备。



第三章：叶子之谜

刚进入司法岛就看到了 CP9 的家伙，直走来到大门前触发战斗。攻击两旁的树木有一定概率掉落蓝色的果实。通过大门来到另一侧，正前方的楼梯都被封死了，从左边的道路绕过去。左侧墙壁被堵住，原路返回再次与海军对战获得片语后才能继续前进。打碎路上的木箱能够获得素材木片。来到塔楼附近，利用技能上到高处。跳过几个平台后来到地图北侧发生遭遇战，解决全部敌人后爬上右手边的楼梯，利用二楼的蘑菇弹到上层继续前进（选择乔巴进队的话能够挖掘两扇门右边的地面）。剧情过后进入杂兵战，这里敌人很多，建议边退边打，不要一味地猛攻。来到艾尼爱斯大厅后从右边的楼梯下去，尽头处遇到路基，前往上层进行 BOSS 战。



BOSS：路基

作为漫画中 CP9 的首领，路基的招式想必海贼迷们应该都很熟悉。最为基本的就是岚脚的远距离攻击以及瞬间移动到角色身旁的剃刀，这两种技能释放速度都很快，注意根据提示进行防守。推荐前半段敌人移动较慢时，先用乌索普这种远距离角色进行战斗，等到其血量减少到一定程度进行变身后再切换成近距离攻击型角色。利用闪避技能快速移动到路基身后的反击对付其招式过快的特点非常有效，敌人第二阶段的六王枪能够将我方一名角色固定在墙壁上，短时间内无法攻击，注意利用角色间的切换进行躲避。路基还会用月步跳到半空中用岚脚进行攻击，同时还会扔下无数的巨型炸弹，利用闪避技能快速移动到版边即可躲避。如此反复切换人物攻击，几个回合下来便能取得胜利。





第四章：红色的伯爵

几经波折之后，熟悉的伙伴们总算全员到齐了，众人决定一同前往鱼人岛寻找帕托那位神秘莫测的老大。本章最后的 BOSS 战颇有难度，建议队伍中带上香吉士或者乔巴这种能够回复 HP 的角色，攻击型角色最好有路飞，这样至少能够保证不被团灭。鱼人岛场景色彩鲜艳，打碎两旁的珊瑚和海螺能够获得素材，空气中的气泡同样能用跳跃攻击破坏。右边的道路除了能够打倒几名杂兵外暂时无法通过，先前往地图左侧触发强制战斗。胜利后沿着左边的道路一直向北方前进，从圆形区域的下方绕到右边的场景。地图最右边突出的角落处能够利用橡胶火箭跳上，上面有一个红色宝箱。圆形区域左上角位置同样有个红箱子，打开之后能够获得片语，该区域可以进行昆虫捕捉，拿出补虫网大干一番吧。前往下一区域的片语需要去地图左下角打败拿着狼牙棒的鱼人才能刷出来。





一进门便会发生强制战斗，地图左下角出现新的设施弹床花，可以利用它直接返回城镇，通过北方的瀑布来到另一侧。正前方的路暂时无法通过，从左下方的瀑布离开，下个区域右上角能够找到两个红色宝箱。不要打开右边的宝箱，里面有炸弹陷阱。前往场景的正下方触发鱼人军团强制战斗，胜利后获得片语，回到之前无法进入的墙壁开启 BOSS 战。

BOSS第一战：鱼人霍迪琼斯



首先面对的是 BOSS 霍迪琼斯，他会释放鱼人空手道和鱼人柔术等招式，攻击的威力不算太高，不过这个白发鱼人的血量极厚，加上同屏的杂鱼非常多，经常会在你攻击霍迪琼斯时出来干扰。BOSS 还会用身边的小弟作为盾牌防御，所以建议优先将杂兵清理干净，再全力以赴干掉霍迪琼斯，注意他的远程车轮攻击经常是没有提示出现的，需要玩家自行判断躲避的时机。

BOSS第二战：白胡子



紧张刺激的剧情过后，老爹白胡子登场。身为四皇的他果然非等闲之辈。除了大范围的薙刀砍杀攻击，还会释放地震等全体攻击。不仅攻击力极高，变态的 HP 量也让人头疼。这时带着回血技能角色的优势就体现出来了，稳妥的打法是玩家自己操控回血角色，看到血量较低时抓紧回复，攻击型角色由电脑操控，趁着白胡子受伤倒地的时机再快速切换角色猛攻，即使不幸全员牺牲游戏也会从第二战开始读档，一定程度上降低了战斗的难度，打倒白胡子后本章结束。

TIPS 自己所用角色HP过低时可以快速切换成另一个，电脑默认不会受到伤害。

第五章：同伴的资格



想要开启本章节需要先完成“开发城镇的未开发地区”任务，条件是集齐相应的素材：木片10个、生锈的铁屑20个以及大片的木材3个。材料不足的话去之前的关卡收集，木头类的素材需要从枯木中取得，而铁屑则需要打碎木箱获取。大片的木材掉落率不高，所以建议先去旅馆，在开发选项中找到建设工厂，之后可以在工厂购买或者合成素材，能够节省大量刷道具的时间。完成任务后城镇的地图扩大了将近两倍，前往地图上红色旗帜处与桥边的老婆婆对话可以强化片语，同时任务更新，终于能够前往下个目的地了。

这次回到了乔巴的老家磁鼓王国，一个冰天雪地的世界。该区域的分支道路的三个红色宝箱不要错过，前往地图的右上角，看见村庄之后继续向前遇到国王瓦波尔，本应该是BOSS级别的角色却因为长相欠缺存在感被众人遗忘。

BOSS：瓦波尔

瓦波尔实力一般，毕竟是漫画前期出现的酱油角色，也不能对他要求太高。攻击方式为钻地之后的突然袭击以及张开大嘴的咬人攻击，被咬到后会成为口中食物，需要晃动左摇杆挣脱。实际上第一种攻击只要站在雪堆旁边等待其出现的一刹那猛攻即可，大嘴攻击则需要看准时间闪开，再迅速攻击瓦波尔身后，BOSS濒临死亡时会疯狂地使用大嘴突刺攻击，此时尽量避免盲目进攻，等到他用钻地招式后再反击，战斗胜利后前往下一区域。



巨大的雪兔应该是到目前为止最强杂兵了，好在速度没有漫画描述的那么快，用强攻型角色不断进攻能够封锁雪兔的行动。地图左边角落的宝箱内有个片语，消灭突然出现的雪狼后再次看到需要片语打开的墙壁，回头寻到雪兔群刷片语。打开墙壁后立刻进入强制战斗，遇到黑胡子后开始BOSS战。

BOSS：黑胡子

兼备了两种果实能力的黑胡子除了能够使用黑暗地道这种全屏攻击的强力招式外，白胡子的地震技能也是他的拿手好戏。对付空震等攻击时由于黑胡子动作较为缓慢，比较好躲避。



全屏攻击需要站在场景内的石头上躲避，当脚下的石头被淹没时立刻换到旁边掉落下来的石头上，这样就能避免被卷入黑暗漩涡。黑胡子攻击力很高但是体力值较低，所以整场战斗耗时并不长，能否防御住黑胡子频繁使用的地震攻击是取得胜利的关键【图28】。

第六章：追击天空

作为动画版独有的情节，空岛部分的剧情人气极高，本章的舞台就是那云之彼端的空中王国，出发前别忘了购买些补给药品。进入空岛后前往地图正下方，触发与神官间的战斗，路上的云朵踩碎后能够获得高级素材，在右侧的钓鱼点附近的云朵位置能够拿到片语，从而帮助一行人顺利通过南端尽头道路。



来到神之岛之后按照从右下到左上的线路绕着走，路上的敌人大多为神官。特点是速度慢攻击力强，避免暴露背后的弱点给敌人，尽量保持正面应对多名敌人，注意不要被对方的掌击打中，伤害较高，多使用大范围攻击的招式能够快速解决战斗。场景中有多个需要用索隆破坏的铁门，树上还能掉落种类繁多的果实。来到同时出现两个宝箱的位置时，左侧的宝箱是炸弹陷阱，右边的则装有片语。路被堵住后返回打倒几名神官后拿到片语，打开道路后直走迎战雷神。



BOSS：雷神艾尼路

艾尼路一开始便以雷神的姿态作战，虽然体积巨大但实力并不强，庞大的身躯反而增大了我方的攻击目标。艾尼路最常用的就是万雷和雷迎的攻击方式，落雷的速度不算快，有比较充裕的时间来躲避。当他远离平台时说明要蓄力放大招了，这时快速跑到画面的左右两边避开攻击，尤其是看到敌人挥动手臂的时候更要多加小心，被抓到可不是闹着玩的，三名角色合力攻击很快便能结束战斗。



第七章：羁绊

看到本章的标题后想必各位漫画死忠对剧情已经略知一二了。来到路飞的老家风车村后直奔右上方的出口位置，路上的山贼几乎可以无视，在海贼王的世界里山贼永远是渣渣。地图最右边的房子后身的箱子里能够找到失落片语。进入科尔波山会遭遇众多野兽的袭击，往里走的两棵大树处可以找到独角仙捕虫点，竹子需要用带有斩杀攻击的角色才能砍断。前进所需要的片语分别在地图正上方和最右边，消灭两波敌人后即可获得。地图右上角圆形区域还有一场强制战斗，多种猛兽混合的战斗颇为棘手，小心别被猩猩包围。本关的BOSS战需要路飞单枪匹马作战，在此之前尽量不要浪费补给品。



TIPS | 每一章开始前记得去药房进行补给。

BOSS：火拳艾斯

和老哥单挑的战斗，不过此时不需要顾念兄弟情谊，只有全力以赴才能对得起死去的艾斯。艾斯是目前最有难度的BOSS，不光因为我方只有一名可操控角色，更主要的是艾斯技能判定范围很大，同时附加烧伤状态。阳炎攻速极快，是最需要注意的招式之一。而火拳的发招速度较低，这时抓准时机绕到身后攻击是不错的打法。当艾斯跳起时表明将要释放炎戒“火柱”，快速向两侧移动即可躲避。个人觉得敌人最弱的招式反而是攻击力最强的必杀技大炎戒“炎帝”，释放的时候艾斯周围会产生红色的光圈，但是出招速度很慢，只要保证身体不在光圈范围内便能躲避炎帝。当艾斯蹲下的时候基本就要放大招了，此时如果在场景中央一定要跳着跑开，如果仍然不小心被打到，那么火拳艾斯可不是吃素的，少说也要消耗三分之一的血量，当然对于为了观看艾斯的大招而选择自己冲过去挨打的玩家，小游在这里只想说一句："不愧为同道中人啊"。



第八章：认真

回到了充满怨恨的决战之地马琳福特，顺着冰块一路向前，没走几步就要和好久不见的老朋友甚平交战，这也是接下来BOSS车轮战的首场战斗。

BOSS：甚平

鱼人柔术的高手，绝活是海流过肩摔、击水、正拳等招式。甚平的攻击欲望不高（难道是顾念旧情？），不过一旦被击中，掉血也是非常之快。甚平还有个弱点，就是很容易被打倒在地上，所以本场战斗的宗旨就是以攻为守。用近身角色疯狂攻击，但是千万不要无脑战斗，当甚平蹲下来用水流大招时和对付艾斯的打法一样，快速跑到版边即可躲避。

战斗胜利后继续前进，场景两旁的锥形冰块是能够打碎的，沿着直线一路向北走，海军士兵的防御力较高，尤其是拿盾牌的杂兵，尽量用必杀解决。遇到强制战斗后说明下个BOSS离我们不远了。

BOSS：黄猿

接下来要对付的是海军大将黄猿，攻击方面黄猿可以使用激光、闪光踢、天丛云剑等强力招式，同时还会用八咫镜快速移动来躲避我方的攻击。黄猿在空中释放的必杀技八尺琼曲玉是全屏追踪的激光光束，不过攻击范围很小，通过跳跃和闪避不断移动即可避开。当BOSS的体力值降到一定程度时触发剧情，战斗告一段落。





接下来路飞又要一个人面对战斗了，好在狸猫帕托在身边帮玩家补血。赤犬释放的流星火山会阻碍路飞前进的脚步，还要注意不能掉进水里，同样会消耗大量HP。想要无伤通过这段路就不能着急，看到地面的白光后立刻躲开，多使用跳跃远离水面。进入熔岩区域后，敌人变为了漫画中BOSS级角色——熊，不过实力确实不怎么样，就是个杂兵水准，剧情过后艾斯登场。

BOSS：青雉

终于可以使用艾斯了，小游的激动之情溢于言表啊。本场BOSS战相对而言比较容易，由于艾斯的火属性正好克制青雉的冰属性，所以攻防两端都显得游刃有余，加上艾斯本身的出招速度就不输给青雉，基本上没有难度可言。话说如果当年出手偷袭路飞的是青雉的话，或许艾斯舍身救弟时就不会那么容易死了（大哭）。青雉的攻击方式分为冰刀、冰冻时刻、冰冻时光胶囊、冰河时代等。而且大部分招式都附加冰冻效果，操作艾斯及时回避即可，该战无法使用道具回血，不过也基本不需要就是了。还有就是别忘了多使用艾斯的强力必杀，耗血量相当可观。



BOSS：赤犬

最后是与赤犬的决战，这次艾斯只能作为辅助的同伴，玩家无法亲自操作。如果之前保留了较多的回复胶囊，那么战斗难度会大大降低。赤犬没有明显的弱点，基本攻击方式为冥狗和犬齿红莲。赤犬使用大喷火技能后手臂能变成岩浆状，被岩浆手臂打到会形成灼伤。战斗进行到中期时，赤犬会跳到高处施展流星火山的全屏攻击，和之前在地图前进时一样，看到地上的光亮后再躲避即可，流星火山的最后一击范围巨大，时刻保持路飞处于移动状态比较安全。不过就算犬实力再强，终究是双拳难敌四手。正所谓兄弟齐心，其利断金，玩家们就当是变相帮艾斯报仇了吧。



最终章：不死对必死

回到旅馆后和站在一旁的帕托对话进入最终章，在此之前先去店铺用补给品装满背包，接下来要面对连番苦战，队伍成员推荐使用两名攻击型角色外加一个能回血的，小游这里使用的是路飞、索隆和乔巴三人。

TIPS 失落片语不能提前获得，一定要先调查墙壁后才能触发。

BOSS第一阶段：吸血鬼伯爵



等了这么久终于可以和红色伯爵雷德一较高下了，吃下蝙蝠果实的雷德更加恐怖。虽然首战中伯爵的攻击招式没有太多变化，不过能够使场景变暗的技能非常棘手，此时只能通过雷德血红的双眼判断其方位。该阶段建议不要盲目攻击，等待一段时间后黑暗状态会自行解除，如果火力够猛的话也能提前恢复光明。打倒伯爵后他能自动回满 HP，继续重复上述打法，当伯爵 HP 降至一定程度后第一阶段战斗结束。

BOSS第二阶段：伯爵VS老年路飞



纯属表演性质的战斗，伯爵将路飞的年轻精华全部吸走后，梦想成为海贼王的男人瞬间变成了白发苍苍的老头子。拖动缓慢的步伐攻击伯爵，此时没有 HP 槽等限制，玩家惟一要做的就是尽全力攻击伯爵，直到画面出现提示按键，看准时机防下来之后进入剧情。

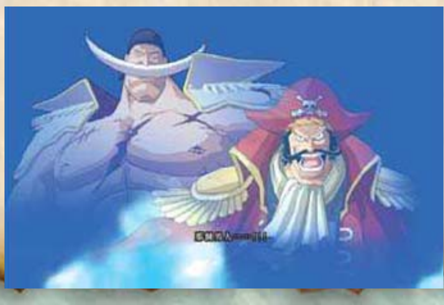
BOSS第三阶段：雷德

在路飞言语的刺激下，雷德放弃了借用外力进行战斗，伯爵将一切恢复原状为的就是赢得真正的胜利。虽然脱去了吸血鬼的外衣，但是伯爵的攻击方式几乎没有改变，场景变暗的技能也通过帕托的能力得以实现。多种空中袭击的大招威力惊人，注意当伯爵准备起身跳跃的时候快速向版边移动，有一定机率躲避攻击。如果按照本章开始推荐的阵容配置组队的话，本场战斗可以使用更为保守的打法。将操作的角色换成乔巴，然后让 NPC 使用路飞和索隆进行攻击，这样至少能够保证强力角色不会被打死。然后在 NPC 进攻的同时找准伯爵受到攻击时的硬直时间加以反击，大多数时候只需要不断在场地周围绕圈躲避攻击即可，HP 血量不够的话及时用技能或者回复药补充。看到处于伯爵昏迷状态时立即切换成近身角色猛攻，几个回合下来就能将伯爵送回老家。



通关奖励及感受

通关之后能够获得路飞的新服装“船长的大衣”，追加了新的故事模式难度，同时可以建设电影院来观看所有的剧情动画，当然还有大量新开启的支线任务等着玩家们前去挑战。本作的主线流程难度不高，游戏将重点放在了分支任务以及城镇的建设上，通过不断完成任务累积的经验值来开启更高级别的任务，从而获得更加珍贵的素材。而且能够开启新的人物进行冒险，所以想要完整体验本作的乐趣，要做好花费大量时间的准备。



奖杯列表

本作的奖杯难度不算高，只是需要耗时间刷人品的奖杯不少，后期开启任务的条件相当苛刻，需要不断积攒海贼点数，完成各个种类图鉴同样考验着玩家们的耐心，由于高难度模式要通关一遍才能开启，所以游戏至少两周目才能白金。

奖杯	名称	取得条件
白金	我要成为海贼王	获得所有奖杯
铜杯	完成序章	完成序章
铜杯	完成第一话	完成第一话
铜杯	完成第二话	完成第二话
铜杯	完成第三话	完成第三话
铜杯	完成第四话	完成第四话
铜杯	完成第五话	完成第五话
铜杯	完成第六话	完成第六话
铜杯	完成第七话	完成第七话
铜杯	完成第八话	完成第八话
银杯	完成最终话	完成最终话
铜杯	时机正好	第一次成功使出动作
铜杯	因为我是橡胶人	进行路飞的“反弹”达100次以上
铜杯	大剑豪	进行索隆的“砍落敌弹”达100次以上
铜杯	女小偷	进行娜美的“偷窃”偷取道具或贝里达100次以上
铜杯	狙击王	用乌索普的“狙击模式”击中达200次以上
铜杯	厨师	进行香吉士的“进攻料理”达50次以上
铜杯	万灵药	进行乔巴的“调合治疗药”达50次以上
铜杯	考古学家	用罗宾的“解读石碑”获得道具达30次以上
铜杯	船工	用弗兰奇的“设置砲台”设下砲台达50次以上
铜杯	灵魂之王	进行布鲁克的“NEW　WORLD”达50次以上
银杯	城里的好帮手	达成60个以上的任务
铜杯	速度之星	任务：超越最强的剑客！完成时间在3分钟以内
铜杯	速度之后	任务：激烈冲突！世上最强的男人！完成时间在6分钟以内
铜杯	速度之王	任务：再战！高傲的海贼团完成时间在6分钟以内
铜杯	不管几个人尽管放马过来！	合计打倒5000名以上的敌人
铜杯	一发逆转	所有人的必杀技使用次数合计达100次以上
铜杯	沟通无碍	第一次进行强力语音的对话
银杯	喜欢聊天	进行强力语音的对话达300次以上
铜杯	千里之行始于足下	总移动距离达50000m以上
铜杯	捕虫高手	取得13种以上的昆虫
铜杯	钓鱼高手	取得14种以上的鱼类
银杯	最喜欢生物！	凑齐所有昆虫、鱼类
银杯	人物名签	完成角色图鉴
银杯	名言录	完成片语图鉴
铜杯	君子一言既出驷马难追！	第一次进行发展
铜杯	发展发展	进行发展达15次以上
银杯	发展大师	进行过所有发展
铜杯	超好吃～～～	在餐厅享用料理达100次以上
铜杯	自给自足	在农场收成达30次以上
铜杯	因祸得福	在药局调合达100次以上
铜杯	巨匠	在工厂开发达100次以上
铜杯	吸金	博物馆总收益达50000贝里以上
铜杯	片语之力	强化强力片语达100次以上
铜杯	早安！	与城里的人打招呼达300次以上
铜杯	飞吧飞吧	使用橡胶火箭达500次以上
铜杯	凑齐啦～	完成刮刮卡达10张以上
银杯	让你看看我修行的成果	任一角色等级达到50级
金杯	发挥本领	所有角色的等级达到40级
铜杯	小有积蓄	持有的贝里达到100000以上
铜杯	新手毕业	海贼点数达5000以上
铜杯	决不放过道具	破坏木箱达300个以上
铜杯	我有伙伴	透过多人游玩达成任务
铜杯	宣战声明	用火鸟星击中艾尼爱斯大厅的世界政府旗
铜杯	海贼的高峰	以高难度完成主线故事
银杯	冠军	完成战斗斗技场
铜杯	劲敌们	完成所有头目任务

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

尽享极致游戏体验，PS4更换硬盘简易教程

算起来 PS4 上市已经超过半年时间了，面对这半年源源不断的游戏轰炸，PS4 那块原装的 500G 硬盘是不是已经有些相形见绌了？说起来，索尼虽然给 PS4 准备了 500GB 的大容量硬盘，但主机本身的操作系统就占掉近百 GB 空间，这让 PS4 最终能用的空间只有 408GB。而 PS4 的不少游戏安装都需要超过 30GB 的存储空间，显然这块 500GB 的硬盘已经成为重度游戏玩家的束缚。不过好在索尼在 PS4 的硬件设计上非常贴心，尤其是硬盘部分，我们只需要简单几步就能更换，如果现在你的 PS4 硬盘已经开始变得捉襟见肘，那不妨可以试一试，正所谓自己动手丰衣足食。现在 PS4 所使用的标准 2.5 英寸硬盘价格也很便宜，一块 2TB 容量的市场价格不过七八百元，但更换后的效果却非常明显，主机容量足足大了 4 倍，足够再玩上两年经典大作。当然，你还可以选择更大容量的硬盘，PS4 目前最高支持 3TB 容量，非常强劲。

更换硬盘准备工作



1. 更换硬盘前需要先下载 PS4 的完整操作系统，具体的下载地址可以去索尼的官方网站下载，这里提供美版固件的下载地址：http://us.playstation.com/support/systemupdates/ps4/new-install/#installationSteps。进入网站后在步骤 2 中，点击 DOWNLOAD NOW 便可进行下载了，固件名称为“PS4UPDATE.PUP”，下载时核对一下即可。索尼的固件可以通用，日版主机也可以下载美版固件进行安装。



2. 准备一个 1GB 以上容量的 U 盘，先在电脑上将其格式化为 FAT32 格式，否则 PS4 主机无法识别。格式化完成后，在 U 盘中创建名为“PS4”的文件夹，然后进入 PS4 文件夹再新建名为“UPDATE”的文件夹，之后将下载好的完整 PS4 固件“PS4UPDATE.PUP”放入此文件夹中。

更换PS4硬盘

1.PS4 的硬盘在印有 PS LOGO 的一侧，将 PS4 置于平面，按照图中的方向使劲推开主机的镜面外壳便可以看到藏在金属支架内的 PS4 硬盘。



2. 在金属支架的外侧顶角，可以看到一枚雕刻有○□ × △的螺丝，它的作用就是固定 PS4 上的硬盘，我们只需用螺丝刀拧开这枚螺丝即可。



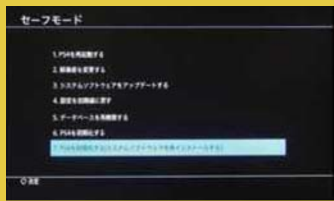
3. 取下螺丝后，向下抽出 PS4 硬盘架，即可更换你准备好的硬盘上去了，之后按照原先的方式拧回螺丝，将外壳扣上即完成了 PS4 的硬盘更换工作。



安装操作系统



1. 这部分内容是更换 PS4 硬盘的重点，所以玩家一定要有耐心。首先将装有完整 PS4 系统的 U 盘插到 PS4 主机上，接通电源，如果此时主机电源亮起那先按住电源键 7 秒将主机完全关闭。之后再长按 7 秒电源键开机，此时 PS4 主机会进入到安全模式，系统会提示玩家使用 USB 连接线插入 DualShock 4 手柄，接上便可。



2. 之后弹出安全模式的操作菜单，选择第七项初始化 PS4，即重新安装操作系统。



3. 主机此时会识别 U 盘并提示是否安装系统，确认即可。此后主机会再次提示是否进行初始化操作，还是选择右侧的确认即可。没有问题的话，主机便会开始初始化安装系统，整个过程大概 5-10 分钟，我们只需要等待便可。进度条到 100% 后主机会自动重启，直接进入系统。至此硬盘更换操作算成功完成。下面在系统中按照你原先的设置即可。



4. 如果在初始化时没有能直接开始，而是弹出错误提示，那多半是 U 盘出现了问题。一般会有两种情况，一种是系统没有发现 USB 设备，主机会提示错误代码：CE-30784-2，此时你需要重新插拔一下 U 盘，以确认主机是否识别到了 U 盘。另一种情况是识别到了 U 盘但系统没有找到固件安装包，造成这种情况的原因有很多，比如说固件存放的文件夹命名不正确或者是 U 盘中下载的文件系统不正确等等。玩家可以按照准备工作章节里的内容仔细核对，需要注意的是完整最新版的 PS4 固件“PS4UPDATE.PUP”大小为 735MB，网上的一些旧版完整固件在 900MB 左右，如果你下载的是 300MB 左右的“PS4UPDATE.PUP”，那并非完整固件，而是某一版本的升级固件，这种固件是无法进行初始化操作的，遇到这种问题请按照之前提供的网址再重新下载拷贝即可。

关于主机存档



更换硬盘意味着现有硬盘中的所有资料全部丢失，所以在更换硬盘前一定要把主机内的存档进行备份。备份存档有两种方式，一种是用 U 盘直接将存档全部导出，在“设定”→“应用程式保存资料管理”→“主机储存空间的保存资料”里可以查看或进行导出存档的操作。另外一种方式针对于 PSN+ 会员，可以将存档上传到云端服务器，同样在此菜单下可以找到，不过由于国内的网络问题，所以上传速度并不稳定。一般情况下还是更建议玩家直接用 U 盘导出存档。而对于硬盘中的游戏，则没有办法导出，PSN 上下载的需要玩家在更换硬盘后登陆账号再重新下载，安装的游戏则需要进行重新安装，这点暂时没有其他解决办法。所以对于更换硬盘来说，后期操作是更为艰巨一些的。

实际上，除了更换机械硬盘之外，PS4 还本来可以更换成更快的固态硬盘或混合硬盘，但由于 PS4 本身采用的是 SATA 3Gbps 传输规范，所以大大限制了固态硬盘和混合硬盘的性能发挥，根据实际测试，固态硬盘和混合硬盘在 PS4 上对机械硬盘根本无法有压倒性的优势，这和在电脑上所反应出的结果迥然不同。举例来说，更换了固态硬盘的 PS4 在开机时间上只比机械硬盘快了不到 3 秒，而在电脑上这个数据要提升 10 倍之多。可见在硬盘选择上，便宜实用的机械硬盘才是广大 PS4 玩家的首选，大价格的固态硬盘和混合硬盘在目前的 PS4 上是完全没有必要的。现在你再面对 PS4 有限的 500GB 的硬盘容量，相信再也不用发愁了吧，有机会就自己动手换更大容量的机械硬盘吧，让 PS4 重新焕发出新的活力。



Normal难度一周目通关时间：6~8小时
全成就/白金耗时：10~12小时

墨西哥英雄大冒险 加强版	Drink box	动作
多机种 Guacamelee! Super Turbo Championship Edition		美版
2014年7月1日	本地1人	对应玩家年龄：全年龄
PS4/Xbox One/X360/Wii U售价为14.99美元		

《墨西哥英雄大冒险》的原作曾经在索尼平台上作为免费游戏赠送，而全新的加强版在7月份又成为了Xbox One平台的免费游戏，可谓免费游戏的专业户！作为2013年4月原作的加强版，本作除了包含了原作以及原作DLC的内容外，还增加了新场景、新任务以及新系统，让原本就已经爽快十足的游戏更上一层楼。本作的难度较高，除了战斗要求偏高外，各种平台解谜要素也让人眼花缭乱，但适应后却有一种让人沉迷其中的魔力，在这里将本作推荐给各位。

系统详解

操作列表

PS4版	Xbox One版/360版	作用
方向键/左摇杆	方向键/左摇杆	角色移动
□键	X键	普通攻击
×键	A键	跳跃
○键	B键	特殊技
△键	Y键	投技
L1键	LB键	切换小鸡形态
R1键/R2键	RB键/RT键	切换阴阳世界
L2键/右摇杆	LT键/右摇杆	翻滚
L3+R3	LS+RS	爆气
OPTIONS键	START/MENU键	呼出菜单
触控板	VIEW键	地图

特殊技

随着游戏流程的推进，玩家必然会遇到一个又一个发光的山羊石像，将其破坏后会有一名山羊老头出现并教会玩家新的特殊技，这些特殊技除了用于破坏场景中不同颜色的石头作解谜使用外，还可以大幅强化主角的战斗能力，因此可以说游戏越往后，游戏的战斗乐趣也会变得越来越大。值得注意的是，所有的特殊技在空中只能释放一次，因此如何组合这些特殊技的顺序使其发挥最大效用是玩家需要研究的课题。下面就为大家介绍所有特殊技的性能：

招式	对应颜色	发动方法	作用
升龙拳	红	↑B/○	游戏中最早习得的特殊技，发动后会往前斜上进行攻击，除了可以将大部分敌人击至浮空状态外，还能起到增加跳跃高度的作用，在一些与跳跃相关的谜题中经常会使用到
头槌	黄	B/○	用头部重击敌人的特殊技，能将敌人击飞一定的距离，在解谜中主要用于延长滞空时间
砸地	绿	空中↓B/○	在空中往下的砸地攻击，在战斗中多作为终结技使用，使敌人再次回到地上，而作解谜使用时多用于往下砸开绿色石头，十分易懂
重拳	蓝	←/→B/○	横向的重拳攻击，击中敌人后能使敌人稍微后移，在战斗中也可以作为空中的追击技使用，在解谜中主要用于延长空中的横向移动距离，以到达一些较远处的平台
二段跳	–	A,A/×,×	对比跳跃+升龙的伪二段跳，这是实实在在的二段跳跃，在习得之后再次配合升龙拳，最多可以实现三段跳跃
上冲	–	↑Y/△	在可以攀爬的墙壁上往上冲刺的特殊技，主要用于解谜
飞行	–	←/→Y/△	最后一个习得的特殊技，在可以攀爬的墙壁上往上冲刺的特殊技，主要用于解谜以及一些无法用普通手段通过的位置

投技

投技相当于游戏的终结技，当敌人头上出现Y/△键提示时可以抓住敌人，再推方向追加输入X/□键，可使出3种不同的投技，在原作中这几招投技追加需要购买，加强版中为固有技能。下方向投的单体伤害最高，而且会追加4Hits连击数，后或上方向投可令大范围内的敌人都出现硬直，是群体战中值得信赖的招式，前方向投

TIPS 习惯翻滚时用L2键取代右摇杆，这样可以有效避免误操作。

是将敌人投掷出去的招式，虽然可以击飞路上的敌人，但实用性并不高，但用于对付诸如仙人掌一类的特殊敌人有奇效。

战斗心得

作为一款下载游戏，本作的战斗可以说是设计精良，在普通攻击 X/□键、特殊技 B/○键的组合下，可以打出不亚于格斗游戏的连招快感，由于在中后期学到的特殊技越来越多，各种连招的组合也变得越来越复杂，在这里就为大家推荐一条最为实用的连段，那就是"XX+↑B+XX+任意特殊技+(Y)"、"□□+↑○+□□+任意特殊技+(△)"，这条连续技的好处是发动简单，用最简单的普通攻击带入后将对手用升龙拳打浮空，然后在空中再次进行空中连段，情况允许的话，最后再以投技进行终结技对敌人造成巨大伤害。



翻滚躲避

在游戏中按下 L2 键 /LT 键 / 右摇杆可以使用翻滚躲避，这是游戏中最值得信赖的防御手段，在战斗中它不仅能穿越敌人，而且在发动的过程中带有无敌，可以躲避来自敌人的大多数招式，而在空中发动时同样具有无敌效果，只是移动距离以及无敌时间都较短，在地图解谜时翻滚主要用于穿越一些红色的荆棘障碍。另外，翻滚还能取消一切动作的硬直，活用这个操作能使角色的移动变得更加灵活。

爆气

爆气是加强版中新增的系统，在流程习得爆气技能后，在体力槽以及耐力槽下方还会出现一个爆气槽，当爆气槽超过一定值后就可以按 L3+R3/LS+RS 键进行爆气，爆气后主角的攻击力以及攻击速度都会大增，而且通过购买相关技能，还能进一步强化爆气状态下的能力。

护盾

当流程进行到中后期，很多敌人身上都会有一层半透明的护盾，如果不击破这层护盾，就算攻击能将敌人打飞也不会对其造成实际的伤害，这些护盾一共有 5 种颜色，分别是红、黄、绿、蓝、白，前面 4 种颜色可以通过相应的特殊技直接击碎，而白色护盾则要求玩家在短时间内持续对敌人造成伤害才能击破。另外，无论是任何颜色的护盾，只要在一段时间内没有受到任何伤害，那么敌人就会重新披上一层新的护盾。

变身小鸡

在流程中玩家会习得在人形以及小鸡之间切换的能力，变身小鸡形态的作用主要是进入一些细小的缺口，完成解谜或是一些收集。在小鸡形态下，不仅可以直接穿透敌人，而且移动速度也会比人形状态快得多，因此在跑路时小鸡形态绝对是不二之选。小鸡形态下的攻击力很低，而且无法使用任何特殊技或是投技，但是通过爆气的方式能增强攻击力，但相信没有什么人会在鸡形态下浪费爆气槽。

另外，在地狱挑战中获得 10 块银牌后，可以获得鸡形态下蛋的能力，而且下的蛋还能炸开地图中一些紫色的石块，而在收集所有 6 块面具碎片后，在小鸡形态下连点跳跃键可以进行飞行，这样一来游戏的地图收集以及一些平台解谜会变得毫无难度，因此是游戏中强烈建议取得的能力。



阴阳切换

严格来说，在游戏的一开始主角就已经被最终 BOSS 杀死了，只是借助神的力量又保留了肉身，正是这种特殊的状态下使得主角可以在阴阳两个世界中穿梭，游戏中不仅很多谜题都需要借助阴阳的切换，而且部分战斗也会有阴阳专属的敌人，只有在正确的状态下才能对其进行攻击，在游戏之初未习得手动切换阴阳能力时需要借助一些漩涡来切换，在击倒第一个 BOSS X'TBAY 后就会习得手动切换的能力。

地狱挑战

在原作的 DLC 中，追加了 17 个地狱挑战，而这 17 个挑战包含在这个加强版之中。进入地狱挑战的入口位于地图 Desierto Caliente 左下角，进入后切换阳界可以看到一名矿工，与矿工对话后他表示需要 100 块才会为我们挖开大门，但给予 100 块后却发现没有任何改变，接下来切换成阴界，前往地狱挑战的入口就会随之出现。这 17 个挑战中取得 10 块铜牌可以取得 10000 金币的奖励，取得 10 块银牌会获得小鸡的新能力，取得 10 块金牌就能取得一块加强版新增的面具碎片，而完成所有的地狱挑战以及在所有地狱挑战中取得金牌还有 2 个对应的成就 / 奖杯。



记录点

游戏中有很多由骷髅以及蜡烛装饰的祭坛，这些其实就是游戏中的记录点，只要路过这些祭坛就能自动记录，除了记录的功能外，在记录点中玩家可以进行技能以及服装的购买，购买技能需要使用金币，而购买服装则需要使用游戏中完成强制战斗后奖励的骷髅银币。

传送石像

除了少数地图外，几乎所有地图都会在某处有一座人头石像，这就是游戏中的传送点，只要曾经在某地图曾经到达石像所在位置，就能在石像之间进行快速传送节省时间。

流程相关

推荐攻关路线

1. 正常状态下，一周目只能打 NORMAL 难度，通关后才会开启 HARD 难度。但用秘技可以直接开启 HARD，具体为 Xbox One/X360 版：上，上，下，下，左，右，左，右，Y，Y，View，PS4 版：上，上，下，下，左，右，左，右，□，△，触控板，成功后画面就会变蓝，开始新存档就可以选择难度。因此白金或全成就最少通关一遍即可，但如果之前没有接触过本作，直接开 HARD 会有一定难度，一般来说在 NORMAL 难度完成全收集和全支线会比较容易，熟悉系统后再速通一遍 HARD 耗时在三小时左右，玩家请自行取舍。

2. 在流程中取得 15 枚银币后优先在商店解锁隐藏服装 Pinata 并穿上，其效果是取得的金钱和银币变为 2 倍，但防御力减半，这样能更快解锁隐藏服装及购买技能，让战斗变得更轻松。银币取得途径只有强制战斗胜利后出现的皮那塔（1 个），以及特定的宝箱内（5 个），穿上 Pinata 后为两倍数量。攻击吸血的 Diablo's Suit 是游戏

TIPS 商店最后三个4000块钱的技能是用来加强爆气性能的，在大批敌人的混战是特别有用，可以优先学习。

中最实用的服装，而且关系到成就/奖杯“The Devil wears Revenge!”，必须兑换！如果漏了，补救方法是开新档继续收集银币，换取服装后，再读一周目的存档，打一次最终 BOSS 即可，因为隐藏服装是各存档惟一共通的内容。

3. 一周目攻略的推荐顺序是先正常打，一直打过豹子 BOSS Jaguar Javier，过程中收集和支线都是顺手完成，不必强求，因为就算刻意去收也因能力不足而收不齐。豹子 BOSS 战后先不要进入 Great Temple，而是开始去按攻略收集面具碎片，比原作多出的一块碎片是在地狱挑战中获得 10 个金牌，这个建议最后拿。地狱的 17 个挑战是原作的 DLC 内容，加强版包含其中，且 10 个银牌能获得小鸡的新能力，下的蛋可以炸开紫色石块。取得所有面具碎片后在小鸡状态下连按跳跃键可以无限飞行，这不仅会让一些平台竞速型挑战变得简单，关键是各地图的探索及宝箱收集会变得更加容易。完成挑战全金牌后，再去完成全部支线，最后在飞行能力的协助下将各地图的收集补完，让所有地图完成率都达成 100%，满足以上条件后前往 Great Temple 迎战最终 BOSS，这样就可以在一周目中基本拿完所有的难点成就/奖杯。

4. 如果在击倒最终 BOSS 后仍然有所遗漏，通关后读档就能回到 BOSS 战之前的进度，继续取得未取得的成就/奖杯。

HARD 难度 BOSS 战攻略

X'TBAY

这是游戏中的第一场 BOSS 战，难度并不算高，BOSS 的攻击方式也比较单调，而且两个阶段的战斗的 Checkpoint 是各自独立的，只要进入第二阶段，就算死亡也会满血从第二阶段开始，因此大大降低了战斗的难度。

第一阶段：第一阶段中，BOSS 会在场景中不断地闪来闪去，其现身的同时会向多个方向发射出子弹，并在短时间内再次消失，玩家需要做的，就是躲过这些子弹的同时，在 BOSS 消失之前用跳跃加 ↑ + 特殊技键的升龙攻击 BOSS，阻止其消失并削减她的体力。BOSS 发射的子弹飞行速度很快，而且无法通过翻滚的无敌时间来躲避，但是每一次她发射子弹的角度都是一样的，只要观察几次发射的角度，找准感觉就很容易躲避。需要注意的是，当 BOSS 出现在屏幕中央时要迅速用升龙将她打断，因为在此处她不会发射子弹，而是直接世界的阴阳使场景下方出现尖刺，如果玩家未能及时打断，跳到中央两个平台处也能逃过一劫。另外，BOSS 还会在这个阶段中使用一种追踪导弹的攻击方式，但这个导弹的飞行速度比较慢，只要注意躲避就不会有太大的问题。

第二阶段：当 BOSS 的体力被削减到 50% 后，就会进入战斗的第二阶段，这个阶段中 BOSS 比第一阶段更加容易对付，现出真身的她会与玩家进行地面战，她的攻击方式无非就是从口中喷出光线、冲撞以及落雷，前 2 种攻击方式可以通过简单的翻滚躲避，落雷虽然也能用翻滚在一定程度上进行躲避，但总的来说并不安全，建议看到 BOSS 身上泛红光后及时远离。当 BOSS 体力降至约 30% 时则会进入新一轮的战斗，这个阶段的战斗中，BOSS 会放出 3 个分身，这些分身身上都带有护盾，必须通过升龙、头撞以及空中砸地三种攻击分别应对，这些分身的攻击方式与第二阶段并没有任何区别，这里就不再赘述。



Flame Face



Flame Face 是很容易对付的 BOSS，他有威胁的招式无非只有几种，分别是全身带火的冲刺，在角落开冷枪以及跳到上层的子弹扫射，但无论是哪一种都能够用翻滚轻松躲避。在战斗过程中，BOSS 有可能跳到上层不断狂笑，接下来场景中央会出现一条橙黄色的熔岩流，这就是他要放出全屏熔岩的信号，看到这个信号后立刻进行阴阳的切换就能免受熔岩的影响。在 Hard 的难度下这个 BOSS 最大的威胁并非他本身，而是他在战斗过程中不断召唤出来的杂兵，他召唤的杂兵有 3 种，一是最常见的黄色杂兵，这种杂兵的移动性很强，玩家往往很难捕捉他们的位置，建议有机会时直接用升龙拳打到半空用连段一套带走，在出现同时召唤 2 个黄色杂兵的情况时，建议优先解决与 BOSS 处于不同阴阳状态的一个，因为这样可以更好地兼顾 BOSS 的行动。第二种杂兵是石头巨人，除了血厚一点以外，其威胁实际上还不如黄色的杂兵。最后一种是手持锤子的大型敌人，这种杂兵会在 BOSS 剩余血量不多时被召唤，其锤子的伤害极高，一下足以将玩家终结，建议将爆气留到这个杂兵时使用，迅速将他摆平后，剩下的 BOSS 就毫无难度了。

EL TRIO

这个手持小提琴演奏的骷髅骨堆是玩家要面对的第 3 个 BOSS，这个 BOSS 套路比较简单，主要分为以下两个阶段：

第一阶段：战斗的一开始，BOSS 会坐在移动的平台上开始演奏曲目，这时的 BOSS 没有任何的防备，惟一的攻击手段也只是移动速度缓慢的音符攻击，用翻滚躲过去后对 BOSS 一顿猛攻即可，不到几个回合 BOSS 就会停止演奏。随后，BOSS 会升到高处变身无敌状态，同时放出 3 个黄色骷髅杂兵，这 3 个杂兵在出现时头上就有可以施放投技的标记，这时不要去刻意攻击这几个杂兵，而是利用这 3 个杂兵使用后方向 + 投的方式砸地，几轮过后 BOSS 就会被砸地的震荡击至晕眩，利用这个晕眩的时间即可用跳跃 + 升龙跳到高处对 BOSS 进行伤害输出。

第二阶段：第二阶段中，BOSS 会在场景中央放出三个骷髅头，这 3 个骷髅头会分别向两边放出激光，这时玩家需要在躲避激光的过程中，用地面攻击或空中攻击的滞空时间一边躲避攻击一边进行输出。注意只有攻击泛亮光的骷髅头才能真正对 BOSS 造成伤害，但有时出于躲避激光的需要不得不优先攻击已经变暗的骷髅头。值得一提的是，就算在这个阶段中死亡，从检查点重生后再次进行 BOSS 战也能直接从这个阶段继续开始。

Jaguar Javier

豹子 BOSS 是一个不算很好对付的 BOSS，玩家必须首先用相应的特殊技先破坏其身上的护盾才能对其进行输入，而在受到几下攻击后，它会马上切换阴阳状态，这意味着玩家也要同时切换阴阳来追击 BOSS，虽说持续的攻击能阻止 BOSS 护盾的生成，但实际战斗中往往很难保证攻击不间断，因此“破盾－攻击－破盾”是主要的战斗思路。豹子不同的攻击方式之间差别十分明显，发动动作也很好判断，因此整场战斗的套路比较容易摸清。但即便如此，豹子灵活的走位加上各种攻击的组合依旧能让玩家防不胜防。BOSS 的攻击方式以及应对手段如下。

向前方挥击棍子：这种攻击会向前方大范围放出冲击波，通过翻滚就能躲避。

短暂停止后跃到空中，旋转落

地后往两侧放出冲击波：在 BOSS 起跳前可以通过攻击来中止它的起跳，一旦起跳，BOSS 浮空的过程是无敌的，而且落地后两侧的冲击波

TIPS 遇到打不过去的强制战斗时，换上攻击吸血的服装Diablo's Suit能大大减轻压力

也有不小的威胁，但通过翻滚可以躲避靠近，建议的应对方法是远离BOSS，待其空中旋转落地瞬间用翻滚靠近。

全身发出亮光并向前冲撞：无法用翻滚躲避，只能从其头上跳开躲避。

原地放出柱状冲击波：相当于由BOSS放出的保险技，无法用翻滚躲避，发动前有明显的信号，稍微远离BOSS即可。

在BOSS体力削减到一定程度后，BOSS身上的护盾会变成3层白色的护盾，这意味着玩家必须持续地对其进行输出，否则还没来得及击破护盾就已经重新开始恢复了，如果这时拥有爆气槽，而且购买了4000元的爆气攻击自带破甲技能的话，在这里能大大减轻战斗的压力。

Calaca

最终BOSS Calaca有人形以及龙形两个截然不同的形态，下面就为大家介绍两个形态BOSS的打法，值得注意的是在BOSS战前记得换上服装Diablo's Suit，因为用这套服装攻击敌人不仅能够回血，减轻战斗的压力，而且穿着这套衣服以满血状态击倒BOSS的第二形态后还能获得一个成就/奖杯。

第一阶段：第一阶段中BOSS只有两种攻击方式，分别是横向的斩击以及从空中砸地，两种攻击手段都可以通过跳跃来躲避，躲避后在BOSS消失前用相应颜色的攻击破盾就能直接造成伤害。由于BOSS每次攻击之间的间隔时间是一样的，熟悉之后完全可以无伤通过第一阶段。

第二阶段：变身龙形态后，BOSS身上依旧会带有护盾，而且攻击手段丰富了很多，但其所有的攻击方式发动前都有明显的动作提示，只要知道它所有的攻击手段，整场战斗几乎可以无伤通过。BOSS的攻击方式有以下几种。

当BOSS两手举起时，就是施放砸地攻击的信号，通过2段跳就能轻松躲避。当BOSS单爪前置，身体稍微向后时，这就是准备施放火球攻击的信号，这个火球攻击一共有3段，而且带有微弱的追踪效果，通过翻滚或跳跃都能躲开。当BOSS的手心从下往上提时，会放出平行以及垂直的两种光柱，但只要站在场景中间就能全部躲避。而当BOSS双爪抱胸往后蓄力时，是发射高伤害激光的信号，这时玩家需要稍微远离BOSS并切换鸡形态躲避，这样激光会正好在头上擦过。

了解所有BOSS的攻击方式后，接下来的战斗就变得十分轻松，不过简单的机械重复罢了，注意场景中往下掉的陨石可以在对BOSS破甲后向BOSS投掷造成伤害，但个人认为这种攻击方式还不如直接靠近用拳脚打来得高效，不过有时借助抓住陨石的无敌时间，可以用来躲避BOSS的部分攻击。



面具碎片收集&支线攻略

面具碎片收集

收集碎片主要有两个作用，一是在取得以下6块碎片后，在小鸡状态下连按跳跃键可以无限飞行，这不仅会让一些平台谜题变得简单，关键是各地图的探索及宝箱收集会变得容易得多，对全收集的进程大有裨益。二是在取得6块碎片后再进行最终BOSS战的话，可以打出游戏的真结局，而且从最终BOSS获得第7块碎片组合完整的面具后，还能解锁一个成就/奖杯。

碎片1

回到游戏开始时的Agave Field，进入地图右侧的主角家里，然后一直往下层走，在最下层变成鸡形态走到右下角，然后切换阴阳进入右下角的小道内，其后会进入一个迷宫之内，玩家的任务就是在迷宫中找到出口并取得里头的碎片，取得碎片后用升龙拳离开即可。



碎片2

在地图Caverna del Pollo入口处往右侧走，沿路会经过3处可以往下跳的位置，每一处往下跳后需要进行10场战斗，也就是共计30场战斗。每完成一处入口的10场战斗会获得相应的奖励，而且每一处的10场战斗检查点各自独立，但如果在一处战斗中死亡就必须从该处的第1场重新开始。完成所有30场战斗后就可以获得碎片的奖励。



碎片3

这块碎片位于Forest del Chivo，取得的方法比较考验玩家的操作，首先利用传送石像来到Forest del Chivo，随后往右侧走，用小鸡形态进入到右侧拱形平台的下方，这里有一个骷髅机关，拉动机关后，迅速走到骷髅机关所在位置的左上方，利用这里最高处的墙壁用←+Y/△键往左侧飞，当飞行直到被下方图示左上角位置的一块石块阻隔后，马上用↓+A/×键往下砸地就能进入密道。整个过程考验玩家的就是操作的准确度，值得一提的是在到达密道位置往下砸的过程中有可能会被下方的杂兵阻碍，如果出现这种情况的话需要先到达该处将杂兵杀死，然后再重复以上的操作。



碎片4

第4块碎片位于Sierra Mountains区域，在图示位置用→+Y/△键飞行可以直接到达，进入后大门后需要进行数次的平台跳跃，跳跃过程中平台会有节奏地消失、出现，玩家可能需要一定的背板以及良好的反应才能通过，不过总的来说难度不算高。



碎片 5



这块碎片位于 Tule tree 区域，在流程中通过这里后，会将地图中央的柱状主干以及左侧分支全部开启，要收集这块碎片，需要来到下层将右上方的蓝色石头用→ +B/ ○键打碎，再配合 2 段跳 + 升龙的 3 段跳来到右侧分支，在右侧分支用↑ +Y/ △直接跑到顶层就能进入碎片收集的谜题入口。

这个谜题中玩家需要利用阴阳的切换来调整平台出现的时机，十分考验玩家对各种操作的理解，在这里的建议是在跳跃过程中以二段跳作为核心，尽量保留升龙以及横向冲拳能能够调整空中移动轨迹的技能以备不时之需。值得一提的是，这里的谜题分为 4 层，只要在任意一层耗尽体力，都需要从第一层开始，但每一层都有一些可供恢复体力的箱子，记得击破这些箱子来保证体力值以免前功尽弃。

碎片 6

在地狱挑战中取得 10 块金牌后就能进入一层的奖励门中获得这块面具碎片，关于地狱挑战的进入方法请参考上文的系统部分相关内容。



支线任务攻略

寻找洋娃娃

在取得阴阳切换的能力后，来到 Pueblucho 的图示房间内，进入后在阴间状态下可以看到一个死去的小女孩，与其对话后得知她的洋娃娃不见了，对话后切换阳间在下方取得洋娃娃，再切换阴间送到小女孩的手上即可。



捉鸡

在 Pueblucho 的图示位置房屋门口，与男子对话后进入房间内，将房间内的所有鸡只用投技全部赶到右侧的笼子内，最后再回到门口与男子对话即可。



料理制作

需要取得阴阳切换能力方可完成的任务，在 Santa Luchita 的图示位置中可以找到一名老太太，她要求玩家为她找来 4 种不同的食材来完成料理，接下来玩家需要与以下 4 个位于 Santa Luchita 的 NPC 对话获得食材，注意每获得一个食材需要交到老奶奶手上再去寻找下一个。




1.在右下与头戴草帽的男子对话。


2.在左侧与头顶草盘的女子对话。


3.切换阴间状态，与下方楼梯右侧平台上的骷髅对话。


4.在地图右侧与红衣女子对话。

寻人

需要取得阴阳切换能力方可完成的任务，在 Santa Luchita 图示位置进入后，在阳间状态下可以在上层发现一名女子，与女子对话后她想要找到她的哥哥，接到任务后离开房间来到下层，在下层切换阴间状态进入左侧，随后再次切换阳间，这样墙壁会被封上，但玩家依旧可以进行操作，移动到最左侧按照提示触发对话，之后在阳间状态下回到上层向女子交任务即可。



解救音乐家

获得蓝色重拳特殊技才能完成的任务，从 Santa Luchita 的传送点往右侧走可以看到一个手持小提琴的音乐家，他表示他的乐队有一名队员失踪了，接下来来到图示位置，进入房间后将右侧的蓝色石块破坏后就能救出音乐家并完成任务。



猜谜

在 Santa Luchita 右上方 Desierto Caliente 入口处于男子对话，随后男子会被一只小鸡偷取物品，来到图示位置的房间内追击逃跑的小鸡，与小鸡对话后需要进行连续 3 次的记忆游戏，玩家必须连续 3 次猜对偷东西的小鸡并与其对话才能完成任务。



连续技挑战

在 Santa Luchita 图示位置进入后，可以发现这里有一只巨型的鸡，与其对话后可以进行根据当前习得特殊技组合的连段，学会所有的战斗特殊技后，并在这个道场中打出所有连续技就算作完成这个支线任务，完成任务的标志为这个道场的入口永久关闭，无法再次进入。



捉蟹

加强版新增的支线任务，在 Canal de las Flores 图示位置与男子对话，之后男子会为玩家开启大门，这个任务与之前的上文中的捉鸡任务有点类似，只是这里玩家需要将两种不同颜色的蟹赶进两侧对应颜色的笼子中，但是有时可能会出现不同颜色的蟹混在一个笼子中的情况，总的来说要比捉鸡任务麻烦一点。



猎杀奇面族

加强版新增的支线任务，要完成这个任务，玩家需要取得游戏中所有的能力，因此建议在打完豹子 BOSS 后并完成碎片收集取得小鸡飞行能力后再来完成。首先来到 Pico de Gallo 的图示位置，在阴间状态下与门口的男子对话后可以接到这个任务，接下来玩家一直往左侧走来到 Canal de las Flores 区域，在如图标记的 5 个黄点位置中杀死 5 只奇面族后，回到接受任务的位置与男子对话即可完成任务。





成就 / 奖杯攻略

关于全成就 / 白金的推荐路线在上文中的“推荐攻关路线”中已经说得十分清楚，在这里就不再赘述。

成就/奖杯名称	点数/杯种	取得条件
Guacamelee! Platinum trophy	–/白金	取得其他所有奖杯
Viva La Resurrecciｏn	10G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Do or Do Not	15G/铜杯	流程相关，不会遗漏
That's one big Gato Frito	10G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Power Within	20G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Main Event	20G/铜杯	流程相关，不会遗漏
X'tabay–Bye	30G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Last Straw	30G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Snuffed Out	30G/铜杯	流程相关，不会遗漏
No Encore!	15G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Licking his Wounds	30G/铜杯	流程相关，不会遗漏
Boom–Shack–Calaca	25G/铜杯	流程相关，不会遗漏
"Next–gen!!"	10G/铜杯	以第二个存档栏位开始游戏
Flawless	20G/铜杯	无伤完成任意强制战斗
Nooks and Crannies	20G/铜杯	任意地图的完成度达到100%
That was INTENSE	50G/银杯	在一次爆气状态下杀死20名敌人
I swat you	10G/铜杯	只使用砸地攻击杀死一头飞龙敌人①
Poncho'd Out	25G/银杯	完成支线任务“连续技挑战”
Lore Master	50G/银杯	完成所有9个支线任务
I Have The Power	20G/银杯	从商店购买20个技能升级
Combo Nerd	20G/铜杯	达成125连击
The Never Ending Combo	30G/银杯	达成200连击
Heavyweight	20G/银杯	在所有的地狱挑战中获得铜牌（通过）
World Champion	50G/金杯	在所有的地狱挑战中获得金牌②
Cock of the Walk	10G/铜杯	用小鸡的下蛋能力杀死一名敌人③
Who put these here???	100G/金杯	所有地图的完成度达到100%④
That was Hard Mode?	100G/金杯	以Hard难度通关
The Devil wears Revenge!	30G/金杯	在与最终BOSS Calaca的决斗中，穿着服装Diablo's Suit并在满血状态下将其击败⑤
Got to catch them all	30G/银杯	收集1块面具碎片
El Savior	150G/金杯	收集所有面具碎片⑥

①：所谓的飞龙敌人就是攻击方式为火球 3 连发的龙形敌人，只要在习得绿色的砸地攻击后，只用这一招杀死一头飞龙就能解锁。

②：关于地狱挑战的开启方法是参考上文系统部分相关内容的描述，其实所有地狱挑战的目标都很明确，要取得金牌考验的只不过是玩家对关卡的熟悉程度罢了，只要不断挑战最终必定能获得金牌。

③：在地狱挑战中获得 10 面银牌后就能获得小鸡的下蛋能力，用下弹后的爆炸杀死任意敌人就能解锁这个成就 / 奖杯。

④：游戏中的收集要素十分人性化，曾经看见的收集就算没有取得都会标记在地图之上，因此全开地图基本上就能知道所有收集的位置，但注意有一些收集可能会在一些房屋之中，因此多逛逛地图上的房屋入口也是进行收集的一个注意点，其他注意事项请参考上文“推荐攻关路线”部分的第 3 点。

⑤：40 枚骷髅银币购买的服装 Diablo's Suit 可以让玩家在攻击时回血，只要在最终 BOSS 战时穿上，并保证击倒 BOSS 时的体力值全满就可以解锁。

⑥：面具碎片的总数一共有 7 块，作为收集要素的 6 块在上文中已经详细介绍，最后一块碎片则需要击倒最终 BOSS 获得，也就是说这个成就需要在收集全 6 块碎片后进行最终 BOSS 战，击倒 BOSS 后成就 / 奖杯也会随之解锁。



本作是一款相当欢乐的动作游戏，它具有相当搞怪的人物和敌人造型，当中出现的动作也时常让人忍俊不禁。不过在如此呆萌的表象之下，它却是一款相当硬派的游戏，难度超高，无处不在的陷阱和对玩家操作的高要求都随时能葬送玩家操作的角色性命。手感一流，许多地方需要玩家进行充分的思考才能顺利通过。如今免费可以让玩家体验这款游戏的魅力！中文版的存在也能让国内的玩家消除语言门槛，尽情体验本作令人捧腹的剧情。只是遗憾的是游戏发售的时间已经过去了很久，可能不容易找到一同游戏的玩家，无奈成就当中也有不少内容与网战相关，开坑慎重。

文 时雨 美编 anubis

通关时间：完成全部关卡 4 ～ 6 个小时。

战斗砖块剧场	The Behemoth	平台动作
X360 BattleBlock Theater		中文版
2013年4月3日	本地1~4人，在线2~4人	对应玩家年龄：13岁以上
售价为14.99美元		

模式简介

本地游戏

本地游戏指的是离线游戏模式，其中包含故事模式，在此模式下，玩家将沿着游戏故事的发展进行关卡。关卡有难度区别，一般模式下存在检查点，玩家失败可以从之前的储存点位置继续游戏。而疯狂模式下，一旦玩家失败就必须从头开始。这就需要玩家对于游戏的配置相当熟悉并且对操作有一定自信才能通过。

除了故事模式之外，游戏还有竞技场模式，在该模式下支持玩家之间合作或者竞技来完成关卡要求，战胜敌人。竞技场内容包含有夺魂者（偷取敌人灵魂，通过时间的流逝点数增加）、重口味（击倒并且杀死敌人队伍中的目标）、挑战（记录最佳的时间）、山丘之王（站在皇冠砖块上增加点数）、彩绘世界（与其他队伍竞争，为更多的砖块上色）、淘金梦（比其他队伍拿到更多金子）、球赛（竞争取得篮子里的球）、盗马贼（将马骑到特定的地方）、抓包（随机选择社区关卡）、特色（官方举办的一些特殊活动）和社群剧院。在社群剧院里，玩家可以创作自己的播放清单上传到服务器上供其他玩家游玩或者搜寻其他玩家的播放清单。

除了以上模式之外，还有官方定期配送的特殊关卡供玩家挑战。



Xbox Live 游戏

在此模式下玩家将可以和网络上的其他玩家一同游玩游戏，其中支持玩家快速配对，玩家主持或者寻找配对、或是按照等级配对。游戏内容则和单机模式相同。



关卡编辑

在该模式下允许玩家自行编辑并创造新关卡，或者载入已经设置好的关卡进行游玩。创造新关卡时，需要玩家先选择关卡的大小，其中包含横向和纵向大小。横向最大值为 40，纵向为 30，数值越大创造出的地图则越大。利用 RB 或者 RT 调出菜单，在菜单内选择要放置的砖块放置。利用 LB 或者 LT 调出颜色菜单，选择放置砖块的颜色。游戏中可供编辑的内容非常多，相信可以满足大量玩家的要求。当然，关卡的编辑要符合逻辑，一个好的关卡要求机关的设置要合理。

©2003 The Behemoth

完成编辑后可以选择测试关卡，玩家可以将自己的关卡测试一遍再储存。储存后可以创造冒险清单，也就是编辑关卡的顺序。比如冒险模式、挑战模式或者隐藏关卡，极大地扩展了游戏的耐玩性和可玩性。



编辑模式操作指南

操作	作用
左摇杆/十字键	移动光标
右摇杆	移动画面
A	放置砖块、改变转眼颜色
B	移除砖块
X	放大
Y	缩小
RB/RT	选单下拉，检视砖块调色盘/切换选项卡
LB/LT	选单下来，检视色彩和选项/切换选项卡
START	菜单
BACK	游戏方式介绍

基本要素

基本操作

操作	作用
左摇杆/十字键	移动和选择
右摇杆	转动镜头
A	跳跃（连按两下可以两段跳）
B	攻击
X	推撞
Y	自爆
→+X	滑铲

操作	作用
↓+X	下踢
↑+X	上推
↓+B	上勾拳
RB/RT	扔/抓
LB	确认宝石
LT	寻求帮助
START	菜单

章节流程

游戏一共有8个章节，每个章节有14个关卡，其中9个是一般关卡，2个是关底任务，还有3个是限时任务。只要完成关底任务就算完成一个章节。在进入每一章前会有颜色标志，可以直观地查看关卡的完成程度，其中A++为紫色、A为绿色。需要注意的是，一般难度和疯狂难度的关卡是不共通的，因此如果想完成高难度的纪录就必须把游戏重新打一遍。



关卡评价

每当玩家完成一般的关卡时，游戏会对玩家的表现做出评价。在较短的时间内通关并且搜集所有的宝石和毛球的话，就能获得A++评价。如果能大致收集全部宝石和毛球就能获得评价A。如果损失了三个以上的宝石或者毛球的话，只能获得B评价。遗失更多的就只能获得C评价了。关底任务不能直接查看获得数量，通过关底被拉高的程度看评价高低。而安可关卡（限时关卡）一般都能完成时间的要求，玩家需要的只是收集全部的宝石和毛球。



礼品店

使用毛球可以贿赂猫守卫，换取武器，这些武器会对玩家的攻关起到积极的作用：有些武器可以帮助解谜，有一些能帮助玩家攻击敌人，灵活针对不同情况使用不同的武器是通过难关的关键。而宝石可以用来解放囚犯，解放了囚犯之后可以使用其他人的面孔。



玩家设定

每次开始游戏都能自由进行玩家设定。设定包含头部形状、武器、队伍颜色和切换战利品。值得一提的是，可装备的项目非常多，只有你想不到，没有你做不到，想创造出属于自己的可爱或者搞怪造型，完全不是问题！



玩家统计

统计玩家取得的成绩和道具，网络联机时也会依照该统计选择最合适的对手和伙伴。

游戏陷阱和机关

●尖刺：时常设置在玩家的必经之路，一旦刺到就必死，但站在边缘有一定几率不受判定，熟练掌握的话可以减少跳跃压力。

●激光：一定时间发射一次，玩家可以通过发射间隔通过。有部分机关也需要激光来启动开关通过。

●爆炸砖块：一旦接触到就会马上爆炸，玩家需要利用时间差迅速通过。

●弹簧：玩家可以利用弹簧将自己弹射到比较远的地方，或者用来运送石头。

●云砖块：玩家只能从左右两边通过，可作为落脚点使用。

●冰块：有惯性，站在上方要考虑惯性的作用。有时候会受惯性影响而直接掉入陷阱。

●熔岩砖块：利用熔岩砖块的反作用力可以弹射到更远的地方。有部分高处的落脚点需要利用熔岩砖块的反复弹射来到达。

●滑动砖块：具有较强的摩擦力，玩家可以利用摩擦力慢慢滑动。

●移动平台：会自动移动的平台，玩家需要利用时间差移动。

●可移动砖块：可以抓住砖块移动，用来当做落脚点或者通过。

●桥梁开关：只要有砖块放在上面就能启动，有时候需要玩家将开关解除再通过。

●转移点：玩家可以通过转移点到下一个转移点去，有时候可以利用砖块挡住转移点出口，从而移动到另外一个出口去。

●传送带：顾名思义，该砖块拥有朝着同一个方向移动的滑动带。

●喷射平台：只要玩家站在上面就有平台往上喷射移动。

●可消除砖块：一般是三个同时出

TIPS 游戏的难度很高，但是每款武器都有特殊的用法，活用的话能顺利通过不少难点！

现，只有三个砖块的能量都到达同一个水平的时候才会被消除。

●切割机：一旦碰到就即死，利用该特性可以击倒一部分敌人。有时候也会故意启动该装置来启动一部分开关。

●炮台：会朝着左右方向攻击，碰到炮弹即死。

●石头：游戏中最重要的道具之一，可以用来作为落脚点。并且由于石头可以穿过云砖块，因此可以用来启动一部分机关。需要注意的是，玩家一旦没掌握好石头落点，是会被石头砸死的。

●小船：是通过河流的必备工具，可以将小船划过来使用。

●马：可以利用求助按键呼唤，利用它可以通过河流和尖刺，也可以利用它开启机关。

●翅膀：自由飞翔的道具，需要注意的是该道具有使用时间限制。

●喷射包：利用推力将玩家迅速移动到上方，同样有使用次数限制。

●滑翔机：可以帮助玩家向前滑动一定距离。

●蛋怪物：只会朝前走，玩家可以阻挡它的前进道路改变它的前进方向。可以将玩家吃掉并弹出一段距离，也可以用脚接住玩家。

●吹风机：发出强烈风将靠近的东西吹走，玩家也可以利用它移动到更远的地方。需要开关才可以启动或关闭。

●储存点：玩家经过时触发，死亡后将从储存点位置重生，

●出口：必须玩家收集三颗以上的宝石才会启动。

●机器人：无法被消灭，会射出跟踪导弹。玩家偶尔需要利用导弹开启一部分平台。可以攻击它让它在一段时间内停止攻击。

●猫敌人：具有多种形态，需要玩家随机应变。

●大型敌人：会一击秒杀，需要灵活地躲避它的攻击。

●抓杆：玩家可以利用抓杆移动，并跳跃到更远的地方。



武器特性和心得



游戏中拥有多种武器，每款武器都有各自的特性。

●手榴弹：最基本的武器之一，扔出之后一段时间爆炸，有可能会伤及自己。

●飞碟：飞行距离较远，在一段时间后爆炸。

●酸气泡：最实用的武器，除了可以一击将敌人融化之外，还能作为落脚点跳到更高的地方。但是要小心误伤了自己。

●青蛙：使用后它会一直前进，直到遇到障碍物才爆炸。

●纸飞机：飞行距离远，在撞到障碍物后一段时间爆炸。

●炸裂球：范围广，被命中的敌人一段时间不能行动。

●木头子弹：射出后会牢牢地在墙壁固定一段时间，玩家可以以此作为落脚点往上前进。

●吹风机：效果同机关的吹风机，可以将敌人的攻击吹回去，也可以应用在多人游戏下让同伴的攻击飞得更加远。

●吸风机：作用和吹风机相反，将道具吸收过来。

●冰块：可以将敌人冻结。

●火球：让敌人着火。

●皮球：可以利用弹力作为落脚点到更高的地方。

●回旋镖：可以射出攻击敌人，除此之外宝石和毛球都可以直接扔出回旋镖取得。

竞技场模式和心得

●重口味：寻求新奇的方式击败敌人以获得点数。点数高的一方胜利，如果想要获得更多的点数，就需要利用各种方式，将它们爆破、轰炸、融化、穿刺或者溺死。

●山丘之王：站在黄金砖块上就能不停地增加点数，建议取得翅膀后直接站在砖块上增加，同时要小心敌人的偷袭。

●淘金梦：收集金子并且将金子放在天上飞的保险箱上，可以利用攻击、剪刀脚或者踩敌人头部来取得敌人的金子。其中踩头部是最快最有效的方式。但需要注意的是自己也要小心免得被敌人偷取金子。

●夺魂者：杀敌后取得敌人的灵魂并逃跑，随着持有敌人灵魂的时间增加，点数增加。该方式的诀窍在于偷跑的时机，迅速击败敌人并持续地逃跑吧。

●球赛：将球投到敌人的篮筐得分，主要在于团队合作，如果传球后射门得分可以取得额外的分数。

●盗马贼：偷取敌人队伍的马骑到指定位置就能得分，骑在敌人马儿身上的时间越长，得点越高。诀窍在于如何保护好自己的马的同事盗取敌人的马。

●彩绘世界：让砖块染上自己的颜色，染色越多得点越高。需要注意的是在油漆干掉之前别让敌人染色。

●挑战：挑战安可关卡，比敌人更快到达终点，如果途中能经过储存点还能有额外的奖励。



流程

CHAPTER 1

1-1

宝石数量：3

作为游戏的第一关，难度非常低。第一个储存点有一个敌人，将其推落水中或者直接无视。第二个储存点的位置往上可以获得毛球，取得第三个宝石后就能过关。

1-2

宝石数量：7

在熔岩砖块往上能得到第一颗宝石，踩在弹簧上可以往左边跳跃。在左下角可以穿越云堆取得宝石。继续往上可以利用熔岩砖块的弹跳力，往上边的传送点获得毛球。在储存点右边水池中间的弹簧可以往左跳取得宝石。注意继续往右的宝石可以先让底下的砖块爆炸后取得，利用二段跳跳到右边即可。



■往上可以取得毛球。

1-3

宝石数量：6

最开始往右的爆炸砖块位置，可以取得宝石的同时让敌人掉下去。第一个储存点的右边有两个敌人，要小心。继续往右让砖块爆炸后，取得喷射包往上获得宝石。第三个储存点沿着下方爆炸砖块走，取得宝石后会自动传送到安全的地方。在出口右边首次出现了船，先利用 RT 将船移动到爆炸砖块的下方，再往上取得毛球跳到船的位置就算安全。

TIPS 由于游戏有传染类的成就要求，因此目前要将本作全成就是几乎不可能的事情。


■取得宝石，顺便将敌人解决。

1-4

宝石数量：7

在最开始的白色云层往上通过转移点可以取得宝石，这里很容易遗漏，注意回收。在第一个储存点的左方中央就是毛球，但要小心上方两只猫扔下的武器。往左边的熔岩砖块弹跳到上方，左上方的灰色砖块是空心的，可以继续往上跳取得宝石。在第三个储存点的下方，可以让左边的砖块爆炸后，绕一圈取得。继续往上的位置需要利用上下的时间差通过，在上方的爆炸砖块中间灰色位置有宝石可以拿。继续往左，跳跃到上方还可以拿到另一枚宝石。


■这里的砖块可以透过取得宝石。

1-5

宝石数量：7

最开始可以先让砖块爆炸，利用吹风机绕一圈取得宝石。第一个储存点的左下角有一枚宝石，不要遗漏。第三个储存点的位置先将船划过来再前进。在到达第四个储存点之前可以先将左边的小船划过来，取得宝石。储存点右边的红色泥流石，左边位置有转移点可以取得一枚宝石。绕到下方还有一枚宝石注意回收，随后上，在右边的熔岩砖块回收毛球后，在左边的箭头位置可以直接穿过砖块取得宝石。


■可以透过的砖块，取得宝石。

1-6

宝石数量：7

在一开始需要先触发爆炸砖块让船掉下来，再利用RT将船划过来。继续往右的第二颗宝石需要在砖块没爆炸完之前取得。第二个储存点的位置，可以先往上触发爆炸砖块，利用激光击败敌人后，往右取得毛球。在储存点继续往左，左边尽头往下有传送点可以取得宝石。在终点位置先往右边，可以直接下去取得宝石。


■触发爆炸砖块让船掉下。

1-7A

宝石数量：7

开场后往上，在平台最左边可以下去，取得宝石。往上，在激光位置可以直接往下跳来到另外的分支关卡。将全部宝石和毛球取得后就能过关。


■激光位置向下来到隐藏关卡。

1-7B

宝石数量：7

取得第一个宝石后，在激光位置往右继续关卡。在第一个储存点的右边有激光和猫，将猫推下去就能轻松击败它。继续往右，有两处激光和喷射包，小心别撞上激光。可以留有一次喷射机会往上取得宝石。第二个储存点的左边利用弹簧跳上去，小心激光的时间差，在右上角取得毛球后继续往左边。第三个储存点左边有一只带着宝石的猫，引诱它自杀后取得宝石。上方和左边还各有一枚宝石，不要遗漏。

1-8

宝石数量：6

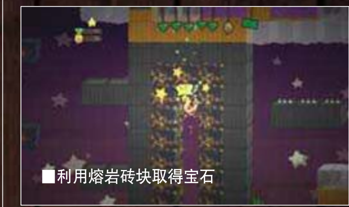
一开始有两条路，先往上将小船推下后，回到开始地点利用RT将小船划过来。接近第一个储存点有一枚宝石，记得不要两段跳避免被弹下去。第二个储存点往左，不必担心中间的毒水，直接冲过到转移点，取得毛球后回到转移点上方。在第四个储存点的上方可以直接穿过砖块取得宝石。终点位置先往右，通过熔岩砖块弹跳上去取得宝石后离开。


■可以直接冲到转移点。

1-9

宝石数量：7

开场后先到右边将小船往下推，可以利用爆炸砖块的时间差取得第二枚宝石。第一个储存点的右边有一只带着宝石的猫，可以引诱它跳到有刺的地方再回收宝石。第二个储存点上方毒水位置有转移点，可以取得毛球，随后利用弹簧回收宝石，由于是冰面，要小心别滑过头。往左边中间熔岩砖块的位置，弹跳往上取得另一枚宝石。第三个储存点要在砖块爆炸完之前赶紧往上跳。继续往右有两只猫和两颗宝石。


■利用熔岩砖块取得宝石

关底任务

宝石数量
版面1：7 版面2：7

开场后可以直接往上，利用吹风机取得一颗宝石。有两只扔定时炸弹的猫，跳到它们右边利用爆炸砖块将船转移过去。第三个储存点下方的砖块是可以通过的，取得毛球。第四个储存点的下边的砖块可以通过，取得一枚很容易遗漏的宝石。随后利用激光的时间差，弹簧往上，在出口位置有两颗宝石回收。


■下方的砖块可以通过。

第二个版面，主要考验时间差的把握能力。开始后可以在上方取得宝石，第一个储存点下方的传送带可以透过砖块取得毛球。随后利用左上方的钥匙离开。


■取得毛球。

Encore-1

宝石数量：7

开场后利用激光的时间差通过，第二个储存点右边的激光位置，第一个激光的右边往上可以透过砖块取得宝石。第三个储存点右边有爆炸砖块挡住道路，可以先将砖块引爆后往上，砖块下方有一颗宝石。继续往上的道路都需要利用砖块爆炸的时间差来通过。


■第一个激光位置可取得宝石。

Encore-2

宝石数量：7

开场的宝石需要取得后马上用两段跳到右边。快到第一个储存点的地方需要利用弹簧和熔岩砖块的组合跳到右边。第三个储存点位置需要先踩上爆炸砖块，利用出现的时间差通过。




■利用砖块出现的时间差通过。

Encore-3

宝石数量：7

开场有爆炸砖块，掉下后要先在上方的爆炸砖块停留多一些时间，增加上下方的爆炸时间差后踩到下方的爆炸砖块。第一个储存点往上可以取得宝石，要记得留有两块爆炸砖块免得回程的时候被扎死。第二个储存点往左，云层上有转移点，移动到上方引爆砖块后记得离开，避免被小船砸死。到达出口右边，引爆砖块后可以取得剩下的全部毛球和宝石，但要小心回程时爆炸砖块和激光的时间差。

CHAPTER 2

2-1

宝石数量：7

开场后有漂移的机关，切记不要乱跳避免被扎死。第二个漂移开关下方利用熔岩砖块往上取得毛球。第一个储存点往右的两个弹簧位置，往右可以透过砖块取得宝石。随后往上，右上位置的云层中有宝石。第二个储存点左边用熔岩砖块的反作用力前进。第三个储存点右边会出现炮台，被打中就被秒杀。

TIPS 游戏拉上几个三五好友一起同乐是不错的选择！


■这里可以往下取得宝石。

2-2
宝石数量：7

开场后往下时要小心激光，到版面左边可以利用熔岩砖块取得宝石后，利用吹风机往上。第一个储存点往上，利用移动机关取得毛球。第二个储存点右边一堆爆炸砖块的树木标志后有一颗宝石容易忽略。利用飞行器的位置小心即可。

2-3
宝石数量：7

开场后先往左上取得毛球，随后直接往下。第二个储存点往右，上方的尖刺砖块空缺一格的地方可以往上取得宝石，并直接来到第三个储存点，往右回收遗漏的一颗宝石。之后往右上，引爆一个爆炸砖块后利用熔岩砖块往上。第四个储存点左边有一只带着宝石的猫，注意打败它回收。到第五个储存点可以先往右回收宝石。之后跳跃到左上，先回收宝石再通过转移点。


■透过砖块往上可取得宝石。


■通过这个位置的砖块往上前进。

2-4
宝石数量：7

从本关开始多出可推移的砖块。开场后利用砖块垫脚移动。过后将砖块移开让机关移动。在接近第二个储存点的位置左边的砖块内藏有宝石。第二个储存点直接往右，移开砖块取得第五颗宝石。第三个储存点上方有毛球，记得回收。第四个储存点下方砖块可以移开取得宝石。


■这个位置藏有一颗宝石。

2-5
宝石数量：7

开场后先往左边的熔岩砖块跳，往上取得宝石。随后直接从右边出去，可以回收多一颗宝石。这里开始有自动移动的砖块，要留心它的规律。第三个储存点先触发爆炸砖块让船掉下来，在划到身边使用。到左边利用弹簧取得毛球后继续往上爬。终点位置有猫在使用毒气泡，别碰到否则会被秒杀。



■开场后先往左边取得宝石。

2-6
宝石数量：7

开场后移开砖块取得宝石，往上时要留心激光的时间差。第一储存点可以将船推下取得宝石，但是要留意激光。第三储存点可以先利用熔岩砖块干掉上方的猫，取得毛球和宝石后回到储存点左边，利用砖块阻挡激光前进。通过激光后可以往上取得宝石。出口上方可以取得宝石。

2-7
宝石数量：7

开场后利用移动平台往上，把握好时机引爆砖块，让移动平台到右边，取得毛球。通过第一个储存点后会有两只猫追杀，还有炮台攻击要小心。可以尽量忽略直接跑到右边的转移点。来到第二个储存点处，可以踩着猫放出泡泡前进或将它一拳打到熔岩砖块上撞死，再拿螺旋桨到左边。第三个储存点右边的砖块内有宝石，记得回收。储存点往右，利用熔岩砖块的作用力取得另一颗宝石。往左边回收宝石时小心敌人的冰结攻击，往上就是出口。


■如图位置有宝石可取得。

2-8
宝石数量：7

开场后移动砖块开路，在下方有毛球的位置，可以先将砖块移动开，直接跳下取得宝石。毛球暂时拿不到。到第一个储存点后继续前进，在右上方有大型敌人的位置，取得宝石后要尽快离开。第三个储存点的右边，先跳到炮台上引爆砖块让船掉下来才能继续前进。取得船后划到出口右边，转移点可以取得毛球。


■如图砖块可以通过取得宝石。

2-9
宝石数量：7

开场的宝石取得后要赶紧往左边跳别被淹死。第一个储存点的右边有一只带着宝石的猫，第二个储存点位置的宝石要利用猫的气泡取得。储存点的左边先用砖块垫脚再推开砖块。继续往左可以用砖块挡住飞机炸弹。取得宝石在砖块中间有个转移点，可以取得宝石后直接到第三个储存点位置。取得喷射包后要留意使用次数，在尖刺中间可以取得毛球。第四个储存点位置，可以利用敌人射出的子弹作为落脚点，往上取得宝石后直接前往出口。


■利用气泡往上取得宝石。

关底任务
宝石数量 版面1：7 版面2：6

开场后先到右边的转移点，移动砖块作为落脚点之后回去往上，在第一个储存点位置，利用敌人放出的黄色弹球作为落脚点取得毛球。第三个储存点往右，记得不要在弹簧上停留太长时间。出口位置，将垫着开关的砖块移开后，利用熔岩砖块到达终点。


■利用黄色弹球作为落脚点往上。

在第二个版面需要多利用熔岩砖块并小心激光。第四个储存点后边，先往上顶把吹风机开关关掉，再往上取得毛球。右边中间尖刺下方有一颗宝石。第五个储存点下方中间位置有梯子，可以往上取得宝石。


■尖刺下方有隐藏宝石。

Encore-1
宝石数量：7

开场后利用弹簧往右，在第二个弹簧弹过去的时候记得要跳跃到左边，否则会正中尖刺。第一个储存点的弹簧位置，可以在弹过去之后利用二段跳取得毛球。继续往上，在尖刺附近的宝石需要留有二段跳取得。第二个储存点往上需要利用敌人的黄色弹球，取得宝石的时候小心别被刺到。第四个储存点往下，要留意平台和激光的时间差。第五个储存点往左的两颗宝石一定要留意好位置。第六个储存点要先把砖块移动到转移点另一边的出口才能通过。第七个储存点左边利用砖块引爆炸弹，让桥伸出后通过即可。


■在这个位置一定要进行跳跃。

Encore-2
宝石数量：7

这个关卡考验的是平台的移动。第二个储存点往右，先将小船推到爆炸砖块上方。第三个储存点先将砖块引爆，让移动平台移出来，同时这个储存点下方可以取得毛球。往右，上方的砖头引爆之后船会掉下来，到右边往上前进。第四个储存点的左边有一颗隐蔽的宝石，不要遗漏。

Encore-3
宝石数量：7

开始后的要点是不断地撞击上方的爆炸砖块让移动平台移动到左边，在利用下方的熔岩砖块往上踩着平台到第二个储存点。再利用同样的方式将平台移动到右边，正好是第五个储存点。往右移动时要留意激光的攻击。第六个储存点的右边，利用右上的砖块作为落脚点，取得上方的毛球。在靠近出口的地方，先移动砖块空出熔岩砖块，跳跃就能离开。


■引爆方块让平台通过。

TIPS 游戏中的金帽子出现概率不定，取得之后就请尽量不死通过关卡吧！

CHAPTER 3

3-1
宝石数量：7

游戏开场后利用右边的转移点往左边出去，依靠熔岩石的作用力往上，记得上边有一颗宝石，注意回收。在第一个储存点的位置，利用熔岩石取得宝石之后，顺便关闭吹风机往下。第二个储存点右边有机关，按照左2右1的次数就能消除开关。第四个储存点的位置取得翅膀后，利用能力飞到右边取得宝石和毛球。继续往上取得宝石并抵达终点。


■如图位置取得宝石和毛球。

3-2
宝石数量：6

开场后往下，利用移动砖块消除爆炸砖块后开启机关，来到第一个储存点位置，移开砖块往下，顺便将砖块带到右边开启机关。宝石需要先到上方关闭吹风机取得。第二储存点往左，取得翅膀后飞回宝石的地方，透过下方的砖块取得宝石，并直接回到右上取得另一枚宝石。第三个储存点往左，有三只小猫需要打败，由于周围有尖刺，将它们打到尖刺上即可。随后将机关上的砖块移开，并跳往上方的储存点移动取得毛球。推开砖块往下，回到第三个储存点位置往右，四只猫可以直接移开砖块消除机关打败它们。


■如图位置可以透过砖块。

3-3
宝石数量：7

开场后关闭吹风机，取得宝石之后顺便把平台左边的吹风机也关闭。来到第一个储存点，往左推下小船，第二个储存点右边有大型怪物，小心别被秒杀。第三个储存点右边可以取得毛球，但是要小心别碰到熔岩石撞到尖刺上。终点上方可以取得隐藏的一颗宝石。

3-4
宝石数量：7

一开场就是四只小猫等着，加上炮台的攻击，会是一个小难点。可以引诱小猫让炮台消灭或者迅速逃离。第二个储存点的左边可以利用翅膀能力取得毛球。在终点位置先到左边取得宝石后到达终点。

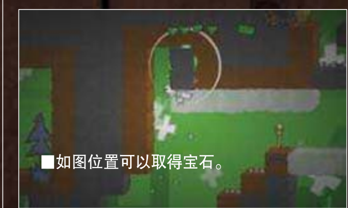
3-5
宝石数量：6

开场位置上方有抓杠可以抓住，随后移动角色取得宝石。到桥机关位置，将砖块移动到右边的机关，下方的吹风机启动后可以往上取得宝石。第一个储存点位置，利用桥机关将小船推出来，让小船掉到下方的水位上。第二个储存点往上，利用喷射装置到毛球下方的转移点取得毛球。第三个储存点的右边可以移动砖块，透过砖块取得宝石。第四个储存点左边，可以引诱猫掉下给大型怪物吃掉后，利用空隙时间往下前进，到达终点。


■可利用下方的吹风机取得隐藏宝石。

3-6
宝石数量：7

开场后往左，炮台的攻击会引爆炸砖块，因此要小心前进。第一个储存点位置，先关闭吹风机后通过。第二个储存点往左，取得飞翔能力和宝石后往右，在尖刺上方有一颗宝石可取得。第三个储存点下方利用飞行能力取得宝石。往上，取得宝石位置的左边可以通过取得毛球。第四个储存点往上时需要利用移动砖块垫脚通过。


■如图位置可以取得宝石。

3-7
宝石数量：7

开场后往左，别在同一个地方停留避免被轰上去。到左边爆炸砖块密集的第一个通道往右，透过砖块取得宝石。第一个储存点的右边需要消除砖块通过。第三个储存点往上飞可以取得毛球。


■往上飞取得毛球。

3-8
宝石数量：7

开场后往左，取得毛球后踩动开关往回走。右边出现了移动平台，踩上后往右，中间的砖块是可以透过的，取得宝石后往开场位置走，继续往上，踩动爆炸砖块和抓住抓杠交替往上，第二个储存点往下第二个缺口可以透过砖块利用转移点取得宝石。消除掉机关后上方的猫带有宝石，击败它取得宝石后前进。


■如图位置可以透过来到转移点。

3-9A
宝石数量：7

开场位置小心机器人的导弹。第一个储存点往下有炮台，由于其攻击会破坏爆炸砖块，因此要小心前进。第二个储存点的位置先把上下的机关开启搭起桥梁，第三个储存点位置，利用敌人的子弹往上，在平台可以来到隐藏的分支关卡，利用吹风机取得全部的宝石和毛球后离开。


■利用吹风机回收宝石和毛球。

3-9B
宝石数量：7

按照原来的方式来到第三个储存点位置，往右，机器人的上方灰色砖块可以通过，往下取得毛球后到左上位置的出口离开。


■如图位置可以通过取得毛球。

关底任务
宝石数量
版面1：7 版面2：7

开场后利用吹风机取得第一颗宝石，随后利用弹簧跳到移动平台上。第一个储存点左边的敌人可以靠移开砖块将其失去落脚点秒杀。第三个存储点可以将砖块移开将上方的猫击败后回到第二个储存点的左边，喷射上去取得毛球。第三个储存点往上，喷射平台的上方砖块有宝石可以取得。第四个存储点先搭下方的桥梁，移开上方的砖块后通往右边。第五个储存点先到出口的左边移开砖块，让其放到上方的机关上，这样就能顺利通过了。


■如图位置可以取得宝石。

第二个版面开始后先移开砖块取得宝石，随后重新启动桥，利用下方转移点过去。第二个储存点利用弹簧往左的时候，要记得往右边跳一下，否则会撞上尖刺。第三个储存点左边，先关闭往上的吹风机，再启动右边的吹风机可以吹回猫的炸弹。第四个储存点左下方有宝石，记得回收。最后先将大型怪物引到左边，取得毛球后迅速通过。


■利用时间差引开大型怪物。

Encore-1
宝石数量：7

第一个储存点的位置，利用翅膀往右飞，第二个储存点往下可以先取得毛球，第三个储存点先移开桥梁的砖块，触发左下角的爆炸砖块后，让上方的桥梁开启，取得宝石后将右边桥梁的砖块移开。第五个储存点往上是一个小难点，炮台和机器人的攻击相当密集，需要小心。


■利用桥梁挡住上方的吹风机。

Encore-2
宝石数量：6

开场后往上，由于有激光所以要迅速通过，第二个储存点的左边，可以利用敌人的武器取得宝石。第三个和第四个储存点下方，需要反复转移阻挡转移点出口，直到能从最右边出去。第五个储存点往上需要小心，第

TIPS
在参阅本篇攻略前，玩家可以将关卡走一遍，了解各个机关的大概位置再看一次攻略会比较方便！

六个储存点的左边有毛球可以取得。在终点处要小心敌人的袭击。


■反复移动砖块阻挡中间的转移点。

Encore-3
宝石数量：6

开场后利用吹飞机往右，在撞上熔岩砖块后要往右跳，否则会被尖刺扎死。往上的橙色砖块可以透过，取得宝石。第三个储存点右边可以往下取得毛球，但要小心激光的攻击。随后直接往上就能到达出口。

CHAPTER 4

4-1
宝石数量：7

在本关开始有石头出现，利用石头引爆上方的砖块，让上方的石头掉下，利用两个石头和二段跳往上，将石头扔到转移点位置，启动桥梁机关。到右边之后将石头扔到弹簧上，启动另一个桥梁机关。第一个储存点往上，打败两只猫之后利用石头垫脚取得毛球。同时毛球左边的树后有隐藏的宝石。第二个储存点往左，在炮台下方可以直接透过砖块取得宝石。第三个储存点将石头往下扔，启动桥梁机关。



■下方的砖块可以通过取得宝石。

4-2
宝石数量：7

开场后往右，第一个储存点往右先取得毛球。在储存点往上的转移点，第三个储存点往左上，利用石头干掉猫顺便开启桥梁机关。第四个储存点的右边宝石，利用猫攻击的间隙往上取得宝石。

4-3
宝石数量：7

开场后将石头往左扔，启动桥梁开关。第一个储存点右边往下，绕一圈可以取得宝石。第二个储存点往左，扔一个石头到传送带上，带上另外一个石头，在传送带尽头往下扔。随着石头往下，将石头扔到最下传送带的桥梁开关上，通过并取得宝石和毛球。终点右边透过砖块可以取得宝石。


■如图位置将石头往下扔会比较便捷。

4-4
宝石数量：6

开场后将石头放在开关上，右边通道变得可以前进。随后往上故意被猫打中，跳到水中往上取得宝石。第一个储存点往左，将石头不停往左扔。第二个储存点上边位置有一颗隐藏的宝石，注意回收。往下遇到猫的位置，利用取得的箱子怪物将猫踢飞。往右直接透过砖块前进，往右回收宝石和毛球后通过出口离开。


■透过砖块取得宝石。

4-6
宝石数量：7

开场后往左，回收两颗宝石并移开开关上的砖块。第一个储存点右边，跳的时候要小心，拉砖块启动桥梁开关，取得宝石。第二个储存点往左，左上位置移开石头让石头砸到开关上，在开关下方左边可以直接跳下，透过砖块来到转移点取得毛球。随后往右上位置，中途有大型怪物要小心。到右上后呼唤小怪下来前进。往左跨过水道后到达出口。


■可以直接跳下透过砖块。

4-7A
宝石数量：7

开场后先往上取得较为隐蔽的宝石，并取得石头，扔到下方激光处，往右到达隐藏关卡。利用弹跳和隐藏通道取得宝石和毛球。

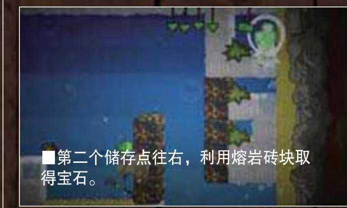

■如图位置进入隐藏关卡。

4-7B
宝石数量：7

按照原来的方式，往左前进到第二个储存点，在储存点下方，利用石头阻挡激光后取得毛球。除此之外没有特殊的难点。

4-8
宝石数量：7

开场往左取得宝石，随后透过开场位置上方的砖块取得宝石。第一个储存点往左，踩下左边的开关让石头掉下砸死猫后启动开关。随后在第一个储存点往右前进，拉动砖块启动喷射平台开关，站在喷射平台往上，第二个储存点往右，利用熔岩砖块往上取得宝石。


■第二个储存点往右，利用熔岩砖块取得宝石。

4-9
宝石数量：6

引诱大型怪物踩下开关，往上，到第一个储存点往右，踩下开关让石头往上启动桥梁开关。第三个储存点的左边，踩上石头取得宝石。第四个储存点左边，将石头全部扔到尖刺上往上跳，可以多扔一块垫脚取得宝石。第五个储存点往右，出口位置将石头往右扔可以保持开关关闭状态不被激光攻击。


■多利用一块石头垫脚，取得宝石。

关底任务
宝石数量
版面1：7 版面2：7

开场后先往右边取得石头，第一个储存点往左，将石头放到开关里，启动桥梁。第三个储存点先到右边，在爆炸砖块炸掉之前将石头扔到右边启动开关后往左。第五个储存点的右边，有一只猫在放遥控炸弹要小心，继续往上。

来到版面2，第一个储存点往左，利用大型怪物踩下开关后往下。第三个储存点往右，不断将石头放在弹簧上直到放到开关位置往右。第四个储存点往右，砖块位置有宝石可以回收。继续往上取得钥匙后离开。


■引诱大型怪物踩下开关



Encore-1
宝石数量：7

开始位置往上，可以取得宝石。第一个储存点左边利用喷射器取得毛球后往左，第二个储存点往左透过砖块取得宝石，往右开启开关让小怪物掉下来。随后到下方开启机关，在右边开启机关后驾着小怪到左边出口。第三个储存点往右即可。


■如图位置可以取得宝石。

Encore-2
宝石数量：7

这个关卡要小心石头，小心自身站位别被砸到。开场后往上，第一个储存点往右透过砖块取得宝石。第二个储存点往上的时候要小心别被砸。


■这个位置可以透过砖块获得宝石。

Encore-3
宝石数量：7

开场后往右，第二个储存点往右，先利用移动砖块卡住石头，移动砖块的左边有宝石可以获得。第四个储存点左边的吹风机位置，利用石头沉下去之后放开往上取得宝石。第五个储存点往下，移开桥梁开关后回到开始的位置。乘坐小怪到右边，利用移动平台往右，让小怪落到桥梁平台后往右。

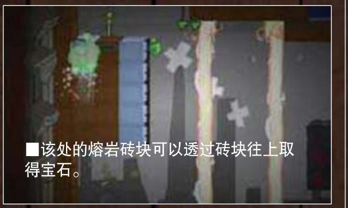

■出口右边有隐藏宝石。

CHAPTER 5

5-1

宝石数量：7

本关开始要利用激光启动桥梁的时间差通过。开场后等待激光启动桥梁开关，第二个储存点下方有熔岩砖块，踩下后透过砖块往上取得宝石。第二个储存点往右，要利用切割机的时间差跳跃通过。第三个储存点往上，需要把握好激光出现的时间再跳跃。第四个储存点往左，开始出现怪物帮助玩家通过。随后一直往左就能到达终点。


■该处的熔岩砖块可以透过砖块往上取得宝石。

5-2

宝石数量：7

第一个储存点上方的砖块可以透过，取得宝石。随后往右，中间的切割机需要往下滑铲通过。切割机上方移开砖块让激光攻击开关，继续往上的砖块有宝石。第二个储存点往下，需要小心尖刺位置。第三个储存点下方需要让怪物吃掉玩家后吐到对面去。第四个储存点先往上，将石头往下扔砸死猫的同时启动桥梁取得毛球。第五个储存点下方左边可以透过砖块取得宝石。


■储存点下方取得宝石。

5-3

宝石数量：7

开场后接近第一个储存点的地方，先利用冰块的滑动特性滑到右边。第二个储存点下方，先往左边，利用开关开启切割机干掉大型怪物之后取得毛球回到储存点，随后往右前进。第三个储存点利用滑铲通过切割机下方之后，往上需要留心激光的时间差。第四个储存点的右上方，利用喷射平台往下取得宝石。第六个储存点往上，利用移动砖块启动开关之后，回到第六个储存点右边砖块位置，可以往下取得宝石。随后在终点处往上取得宝石后利用出口离开。


■这个位置可以往下取得宝石。

5-4

宝石数量：7

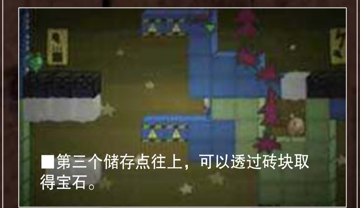
开场后先往左边，取得宝石后利用转移点回到出口位置。遇到有两个切割机位置时可以等待砖块消失再行动会比较安全。在第一个储存点往右，利用砖块消失时出现的熔岩砖块往上。启动开关后往存储点左边，在切割机位置可以往下取得宝石。存储点位置往上，到第二个储存点位置，到左边的熔岩砖块位置可以往上，在左上角取得宝石。第四个储存点往右，引诱大型怪物到中间桥梁位置后移开开关，可以干掉怪物。往上干掉猫后拉开砖块，第四个存储点往上来到终点。


■通过熔岩砖块飞跃到上方。

5-5

宝石数量：7

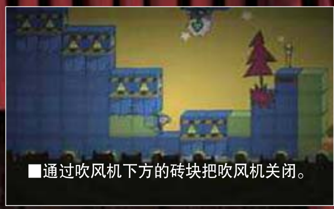
开场后先往右边前进，利用砖块和熔岩砖块的配合往上。到第二个存储点的位置，利用砖块怪物往左，跨过有水的地方。第三个存储点要留意机关的攻击时机，往上，在第一个闪现出现的砖块右边的砖块可以透过去取得宝石。第五个存储点开启机关，让切割机左右移动开启机关。随后通过转移点往下，绕到终点处即可。


■第三个储存点往上，可以透过砖块取得宝石。

5-6

宝石数量：7

开场后往右边前进，利用熔岩砖块到左边，顺着楼梯往上可以取得宝石。第一个储存点往下，在绿色砖块位置可以往下关闭吹风机开关，随后通过吹风机上边的砖块，绕过去取得毛球。第三个储存点往右，先关闭吹风机后取得宝石，通过转移点来到第四个储存点，往左边需要等待上方的桥梁开启才能顺利通过。第五个储存点往上需要把握好时间差。


■通过吹风机下方的砖块把吹风机关闭。

5-7

宝石数量：7

开场后往右前进，在本关需要把握好喷射平台的高度以及跳跃的时机。第二个储存点往上，通过转移点来到第三个储存点位置。中途遇到切割机要利用滑铲通过。第四个存储点往上，利用熔岩砖块取得毛球。往右可以引诱猫跑到水的位置掉下去。


■利用熔岩砖块取得宝石。

5-8

宝石数量：7

开场后往左，在左上角将砖块移开让激光启动下方的桥梁。随后绕回开始前先踩下激光让切割机移动启动开关，之前左边无法通过的砖块就能往下前进了。第一个储存点下方要利用不停闪现的两种砖块来前进，右上有宝石记得回收。第三个储存点右边转移点下方的砖块可以透过并取得宝石。通过转移点后再转移能取得毛球。


■从之前无法通过的砖块位置通过。

5-9

宝石数量：7

开场后先往右下取得宝石后回到开始地点，从左边的平台往上可以透过砖块关闭吹风机取得宝石。往下前进的时候要小心砖块的闪现时间。第三个储存点下方有毛球可拿，但要小心切割机的动向。储存点的上方，移开砖块让切割机移动过右边，取得右上方的宝石。第四个储存点上方，利用砖块启动开关。第六个储存点左边，利用滑铲通过切割机后，踩下开关启动喷射平台，平台上升后乘机过去到终点。


■利用切割机的运动启动桥梁。

关底任务

宝石数量
版面1：7 版面2：7

开场后利用闪现的砖块到第一个储存点。第二个储存点往左，将桥梁开关上的石头移开，让激光攻击桥梁开关到第三个储存点。第四个储存点往左，引爆砖块，第五个储存点往上。第六个储存点上方，当蛋怪物把吹风机关掉时乘机取得宝石。往右到达终点，终点处有毛球可以取得。


■引爆砖块后上方会有石头掉下。

版面 2 开场后往左，第一个储存点往上时要把握好每个砖块闪现的时间，第二个储存点的左下方，迅速滑铲取得宝石，储存点的下方也有隐藏的宝石可以获得，上方可以取得毛球。第三个储存点下方，需要利用闪现的交替时间通过，要小心上下方的尖刺。随后绕到中间取得钥匙离开即可。

Encore1

宝石数量：7

开场后利用弹簧到右边，拉开砖块后从左边的熔岩砖块到第一个储存点，利用闪现的砖块，取得两颗宝石之后继续往上到第二个储存点。把握桥梁出现的时间，透过砖块取得毛球后，取得宝石并利用转移点到右边。到第四个储存点往左，踩下开关到第五个储存点。到第六个储存点，让蛋怪物站在开关上，绕一圈到终点即可。


■透过砖块取得毛球。


■让蛋怪物站在开关上。

Encore2

宝石数量：7

开场后把握时机，利用弹簧到右边。第一个储存点往上，利用抓杠爬到右边，猫后方有一颗宝石。第四个储存点往右要把握好砖块出现的时间差。到第五个储存点往下，要小心不能踩在熔岩砖块上，否则会被秒杀。第六个储存点左边的喷射平台可以一直往上取得毛球。随后一直往左到终点处即可。



■利用平台一直往上取得毛球。

Encore3

宝石数量：7

开场后往左冲，第一个储存点往左时，要选择在砖块消失时候跳跃。第三个储存点往右后可以透过左边的砖块取得毛球。第五个储存点往左要小心炮台的攻击。

CHAPTER 6

6-1

宝石数量：7

开场后往左，利用熔岩砖块的作用力前进，中间上下有刺的地方要小心通过。第二个储存点往下，利用上下两个切割机的时间差通过取得毛球后转移到上方，随后继续往下。第三个储存点下方，透过灰色砖块可以取得宝石。第四个储存点右边，要利用砖块和石头的配合，将石头往上的开关扔，第五个储存点往右，让中型怪物踩下桥梁开关往右。在桥的中间有隐藏宝石。第六个储存点的宝石有点难拿，要活用两段跳和抓杠的配合。之后往左到达出口即可。



■桥中间有隐藏宝石可以取得。

6-2A

宝石数量：7

开场后往左上，取得宝石后被吹风机吹到第一个储存点位置，取得滑翔机之后透过右边的砖块，在下边树的位置进入隐藏关卡。在关卡内需要利用滑翔机取得全部的宝石和毛球。



■如图位置往下，进入隐藏关卡。

6-2B

宝石数量：7

按照一样的方式到第一个储存点，往上，避开大型怪物后到达第二个储存点。第三个储存点的位置左边，利用砖块卡住开关到右边取得毛球。在终点位置往上，引爆爆炸砖块之后猫会被干掉，取得宝石即可。

6-3

宝石数量：7

开场后，利用熔岩砖块到达右边。第一个储存点上方，让其它砖块爆炸之后取得宝石才往右边跳。第二个储存点下方的砖块可以透过取得宝石。往右利用熔岩砖块往右，到右边取得毛球再利用传送点取得宝石会比较便捷。第四个储存点右下角可以取得宝石，要小心切割机的位置。



■第二个储存点下方的砖块可以透过取得宝石。

6-4

宝石数量：7

开场后启动开关，后面会有切割机追杀，要尽快跑到第一个储存点位置。第一个储存点上方有毛球，需要爬到左边利用抓杠后跳跃取得。往右第二个储存点往右透过砖块取得宝石。第三个储存点往上取得宝石。第四个储存点右边，取得砖块后将其放在左边的桥梁开关位置，阻止激光攻击。到左上角取得砖块后放在上方的桥梁位置。在出口位置，利用砖块启动桥梁之后取得宝石，利用终点离开。



■第二个储存点右边的砖块位置可以取得宝石。

6-5

宝石数量：7

开场后利用砖块，将石头运送到上方的桥梁位置。再引爆左边的爆炸砖块后算好时间差到上方取得毛球。第一个储存点往下的时候要小心猫的手榴弹。第三个储存点往右，要在下方的激光没攻击时尽快利用右边的砖块往上。第四个储存点往左，利用移动平台跳过尖刺。



■利用时间差取得上方的毛球。

6-6

宝石数量：7

开场后先到右边取得较为隐蔽的宝石。继续往上，储存点下方有宝石别遗漏。在储存点右边先拉开砖块，让激光启动开关后从左边转移点进入往上前进。第二个储存点的左边，有水的地方下方是可以透过砖块取得宝石的。第三个储存点左边，尖刺下方的熔岩砖块可以往上取得宝石。第五个储存点往右，一定要按好按键并把握好跳跃的时间，否则会很容易掉落水中。

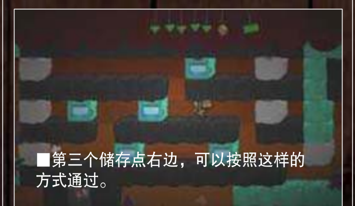


■树后有宝石可以取得。

6-7

宝石数量：7

开场后踩下开关，后方会有切割机追赶，要先进行动作预判避免被秒杀。第一个储存点往上，把握好桥梁出现的时间差前进。第二个储存点往左，为了回收宝石可以先直接往左边再跳到中间去，取得毛球后会转移到储存点位置。随后往左边往上，第三个储存点往右需要灵活移动砖块，取得宝石后利用落差通到右边。



■第三个储存点右边，可以按照这样的方式通过。

6-8

宝石数量：7

开场后可以先引爆爆炸砖块，让平台移动过来后取得宝石，再移开右边的砖块让上方的猫掉下来，建议这里带上手榴弹往下扔即可。有一只猫带着宝石，打败后取得。随后跟着猫的位置往下，利用机器人左边的石头开启下方的开关后往左。第一个储存点下方，利用石头开启机关可以被吹到左边取得宝石。往上开蛋，随后到右边引爆砖块让平台移动过来，乘着平台让怪物吃掉扔到左边。第三个储存点往右，先利用砖块启动桥梁后，引爆砖块让转移点另一边空出后移动过去即可。第四个储存点往右，先利用砖块让猫发出的炸弹往回走，让其自爆。终点上方有毛球，请不要遗漏。



■利用砖块让猫炸弹自爆。

6-9

宝石数量：7

开场后先引爆右边的砖块，利用熔岩砖块往右前进。第一个储存点往左，利用熔岩砖块跳到左边后通过转移点来到第二个储存点。踩下开关之后再次被切割机追赶，要迅速通过。第三个储存点往下，先利用砖块搭起落差将石头移动到储存点位置的开关处。第四个储存点往下先取得宝石，中间的位置可以透过砖块取得宝石。中间位置往上也有毛球可以取得。



■制造落差让石头移动到右边。

关底任务

宝石数量
版面1：7 版面2：6

版面 1 的开场后不算难，在第二个储存点右边，需要先将小船往下推，再划动船移动来到转移点，转移点右边有毛球可以取得。第三个储存点往右，要小心上方的切割机。接近出口的地方要记得往下蹲才能通过上方的切割机。

版面 2 开场后取得中间的宝石，再跳到中间机器人上方的转移点，来到第二个储存点往下时，要朝着吹风的方向移动，避免被吹到尖刺上。第三个储存点左边，可以拿着



■要朝着尖刺的相反方向移动。

一块石头抵挡激光并取得毛球和宝石。随后将石头放在开关上，回到第三个储存点的位置，往上。第五个储存点往上，引爆砖块之后取得钥匙离开。

Encore1

宝石数量：7

开场后利用弹簧到右边，第一个储存点右边，开蛋后等待怪物走到上方，垫脚后往上。第二个储存点往左，中间的弹簧不能停留太久，避免被弹簧弹上去秒杀。第三个储存点往左，要把握好砖块出现的时间差。第四个储存点往右，先把石头和砖块拉下来，将石头扔到右上的平台开关上，取得宝石和毛球。


■将砖块和石头往下拉。

Encore2

宝石数量：7

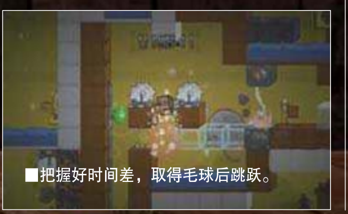
第一个储存点往右有带着宝石的猫，迅速接近并且干掉它可以取得宝石。随后直接往右，第三个储存点的右边，将砖块移动到开关位置。直接往上，在三个开关的位置，按照右1左3的次序启动砖块。利用转移点到上方。第四个储存点往上，利用敌人的武器作为落脚点往上，还可以再次利用敌人的武器往上取得宝石。第六个储存点继续往左的时候，要留心尖刺和激光的攻击。


■将砖块放到开关上。

Encore3

宝石数量：7

开场后小心激光的攻击直接冲过即可。到第二个储存点，利用激光的时间差取得中间的毛球后往下。第三个储存点往右要小心敌人的手榴弹攻击。在终点位置有一堆机器人，该画面的右下和左上各有一颗宝石，不要遗漏。


■把握好时间差，取得毛球后跳跃。

CHAPTER 7

7-1

宝石数量：7

开场后往右，乘吹风机上方的切割机把开关都关掉的时候跳过去。第一个储存点下方先将船推到右边位置。第一个储存点往右，将石头放在弹簧上后扔到转移点去。之后回到开始的地方，往下，将石头推到开关后在第一个储存点往下跳，利用小船取得毛球。第三个储存点的左边，将小船往下推，利用小船划到第四个储存点的位置。第四个储存点上方，将石头扔到转移点，第五个储存点位置，移开砖块将上方的石头推到转移点。来到上方的终点处，将石头全部扔到开关上。利用启动的桥梁开关取得全部的宝石后到终点处离开。


■利用石头开启全部机关。

7-2

宝石数量：7

开场后直接往上，在第一个储存点的左边取得砖块怪物，随后驾着它来到储存点下方的转移点，转移后跳跃往上。第三个储存点往右的时候，先引爆上下方的砖块再通过，第四个储存点往下，启动开关后往下，第五个储存点往左，到第一个储存点的位置左边可以取得宝石。第五个储存点往右，利用呼唤将砖块怪物叫过来。第六个储存点位置拉动砖块启动开关，利用吹风机的作用力取得宝石和毛球。


■通过之前要先引爆上下砖块。

7-3

宝石数量：7

开场后利用熔岩砖块的反作用力往上，第一个储存点往右通过转移点来到上方。第三个储存点利用熔岩砖块到右边时，要留心上方切割机的位置，第四个储存点的右边，无论上下方都有切割机，因此需要小心行事。第五个储存点可以利用砖块启动开关，在下方启动开关后让切割机移动。之后需要沿着原来的路走一遍，需要注意的是由于方块是会不停闪现的，因此需要留心出现的时间差。在第一个储存点的左边可以透过砖块取得宝石。第八个储存点上方可以取得毛球，往下第二个平台的砖块位置可以取得宝石。随后绕到终点位置就能离开了。

7-4

宝石数量：7

开场后往右，第一个储存点往右要留心切割机的位置，第二个储存点往左，也要留心砖块闪现的时间。移开开关后往下，从第一个储存点下方往右前进来到第三个储存点，利用水池左边的熔岩砖块到右边的隐藏道路，取得宝石。第四个储存点取得滑翔机后往左，取得宝石之后通过转移点来到上方第五个储存点，移动砖块启动开关。回到开始的位置，这次往左下走，启动第六个储存点。由于桥梁启动时间有限，要把握时间通过，往上的第七个储存点位置，让蛋怪物启动桥梁，玩家要趁机往上。拉动开关让石头掉下就能到终点位置。


■利用蛋怪物启动桥梁。

7-5

宝石数量：7

开场后往下，利用转移点来到第一个储存点。第二个储存点往上时要小心下方的激光攻击。第四个储存点往右下，中间的两只猫可以引诱它们掉进水中淹死。随后启动左边开关来到第五个储存点，在储存点左边回收宝石和毛球。沿着原路返回，之前有猫的位置会掉下五只猫，不用和它们纠缠，直接通过即可。第七个储存点（即第三个储存点的位置），下方的砖块可以透过取得宝石。第八个储存点（即第二个储存点位置），返回时是一个小难点，要把握好松开按键和跳跃的时机。回到起点位置就能通过。


■游戏难点之一，把握好按键时机。

7-6A

宝石数量：7

开场后往右前进，右边有激光和切割机的机关，需要利用时间差并迅速利用滑铲通过，在右边可以透过砖块取得宝石。在第二个储存点左边，取得喷射包后开启开关后通过转移点回到起点处，利用喷射包到中间上方，将小船往下推，随着小船到下方，来到第三个储存点，将砖块移动到中间，让蛋怪物移动到中间的尖刺位置，让它将玩家送到右边。启动开关，让切割机移动，通过转移点回到开场的位置。往右前往之前无法到达的位置，可以进入隐藏关卡。取得全部宝石和毛球后离开。


■如图位置进入隐藏关卡。

7-6B

宝石数量：7

按照一样的方式，启动切割机第二次回到开场位置的时候往左上，第四个储存点往上是一个小难点，需要小心把握好时间差才能顺利往上，中途有毛球和宝石，不要遗漏。将小船往下推后坐着小船到终点即可。

7-7

宝石数量：7

开场后先通过上方的转移点，来到最上方后往右，第一个储存点往右有一定的难度，第二个储存点往左时要往右跳一下，否则会被切割机秒杀。往下来到第三个储存点，在右边可以把握时机利用吹风机干掉猫。往储存点左上，移开上下两边的砖块开关，到左边骑上砖块怪物来到第四个储存点，将砖块怪物留在开关位置。回到最上方转移点的位置，移开砖块让储存点下面的石头掉下去。到砖块怪物的位置取得喷射包后取得中间的毛球和宝石。再到最上方转移点的位置，转移到开场的位置后，往左取得宝石，往右到达终点。


■利用喷射包取得毛球和宝石。

7-8

宝石数量：7

开场后往左骑上砖块怪物，利用它的能力渡河到右边。第一个储存点往右，利用切割机移动的间隙往上到第二个储存点。第四个储存点让蛋怪物到左边，利用转移点取得宝石之后往左上跳跃。第五个储存点往下，需

要注意激光的攻击，在储存点下方的道路可以通过取得毛球。第六个储存点位置移动砖块启动开关。往回走的时候要小心大型怪物。往回走到有蛋怪物的地方，利用它跳到右边。回到第一个储存点的地方，呼唤砖头怪物到终点位置。


■第五个储存点下方的激光位置可以通过。

7-9

宝石数量：7

开场后先往上取得毛球，随后往右前进，第一个储存点往右会有猫在吹酸气球，小心别被攻击到。从右上来到第二个储存点，然后往左，在第三个储存点踩下开关后让石头掉下。往回走，在第一个储存点位置往上，到第四个储存点，将石头扔到开关上。回到第一个储存点下方，将弹簧上的石头扔到左边的开关上。随后往第一个储存点左边，利用砖块开启桥梁后，利用左边转移点让砖块怪物到桥梁的右侧，回收完砖块怪物之前区域上方的隐藏宝石后，将桥梁移开，利用砖块怪物到达终点。


■将怪物带到桥梁右边。

关底任务

宝石数量 版面1：7 版面2：7

开场后往左，往右有可能被石头秒杀。到第二个储存点的上方，回收宝石后到第三个储存点，将砖块移动到开关后往下，避开大型怪物后往右，将弹簧上的石头移开，继续往上，到第四个储存点利用弹簧到右边，第五个储存点往下，周围都是尖刺需要小心。到左边移开桥梁开关后往回走，利用翅膀的能力飞回第五个储存点之后继续往回走。看到终点先不进去来到第二个储存点的位置往下取得毛球。之后来到终点处离开。


■统一圈取得毛球后再离开。

版面2开场后踩下开关，让石头掉到水中作为落脚点通过。到第五个储存点之前没什么特别的难度，小心即可。到第五个储存点往上，要小心左右两只猫的气泡攻击，可以先观察运动规律或者先把猫给干掉。第七个储存点往右可以踩下开关将下方的猫放出来，有两只猫身上带着宝石。干掉猫后取得宝石和毛球。将砖块怪物停在右边的第二个开关后往上取得钥匙离开。

Encore1

宝石数量：6

开场后往左，将船往下推，利用小船到达第一个储存点。接近第二个储存点的下方，利用熔岩砖块后要往右跳动否则会被秒杀。到达第三个储存点下方的位置，将砖块移开关闭桥梁后往下，到第四个储存点往右，要小心满地的切割机。第五个储存点往右，让切割机移动启动开关后通过转移点，来到起点位置。再次利用小船到达左边，左上方可以透过砖块取得宝石。来到第四个储存点往右，在最右边利用砖块启动开关。利用转移点往右上，利用喷射包的能力回收第一个储存点上方的宝石和小船上方的毛球。随后到终点处离开，记得终点处还有宝石可以回收。


■开启开关后，透过砖块取得宝石。

Encore2

宝石数量：5

开场后不算困难，到第三个储存点往上需要利用桥梁的时间差通过。到第四个储存点的右边，踩下砖块利用机器人的攻击引爆砖块后让石头掉下，利用右上的转移点到上方。回到开场位置，按照同样的方式来到桥梁往上后，到右边终点处移开石头启动开关。再次通过转移点来到开始的地方，到左边滑行带的地方，往下的第二个可以透过砖块取得宝石。


■透过砖块取得宝石。

Encore3

宝石数量：？

开场后往右，利用移动平台取得宝石。过后往左边下去，引爆砖块之后迅速通过，并启动上方的平台让上方的切割机到右边，随后往右上，将桥梁的砖块移开之后往回走。在出口处往右通过转移点来到上方，按照右3左1的方式消除砖块后，拉开桥梁上的砖块让石头掉下，再将石头通过转移点传送回开始的地方，将石头放在第二个移动平台后，通过转移点到上方，从右边绕到中间，将移动平台下方的桥梁机关关闭，石头会往下掉。再将石头利用弹簧送到右边的开关处。之后往右下取得六颗宝石，利用喷射平台到右上角的出口处即可。


■移动的过程中记得往上跳让切割机到右边。

CHAPTER 8

8-1

宝石数量：7

开场后往下，移开开关上的砖块后往右前进。第一个储存点往右时，要在上方的切割机关闭吹风机的时候乘机通过。切割机下方还有一颗宝石，可以小心回收。第二个储存点往下，可以取得一颗宝石，随后往上。从左边利用转移点到右边第三个储存点。在第五个储存点往上可以取得毛球。


■切割机下方有宝石可以取得。

8-2

宝石数量：6

开场后躲开炮塔攻击到左边取得宝石，爬到上方抓住抓杠后透过砖块取得宝石。第一个储存点往上的时候，要小心大型怪物的位置避免被秒。在第四个储存点，将石头往下方的开关丢。开启后往右走，利用转移点到右上角，取得宝石和毛球后离开。

8-3

宝石数量：7

利用转移点往上，取得宝石后抓住抓杠。之后破坏上方的砖块后再次通过转移点来到上方，按照相同的方式到上方。到第二个储存点往右，呼唤砖块怪物后往上取得宝石，利用砖块怪物到左边，到第三个储存点，利用上方的熔岩砖块的作用力到下方取得宝石。在第四个储存点移动砖块到中间，让蛋怪物到右边尖刺上方。第五个储存点，先引爆上方的砖块，当砖块再生到中间尖刺位置时迅速通过转移点到第六个储存点。随后往上到达终点。


■移动砖块到如图位置。

8-4

宝石数量：7

开始后往右，利用传送带传送过来的石头往上方扔，扔到上方后利用右边开关让石头掉到移动平台上去，再利用左右的开关让移动平台移动到左边，掉到桥梁开关上去。利用开启的桥梁往左到第一个储存点。第三个储存点往左，透过砖块取得宝石。第五个储存点往右，利用吹风机往上，往右下的时候踩下开关，要小心激光的攻击。第六个储存点下方，先将砖块往左边拉开，通过切割机下方的云层到第七个储存点，到左边取得毛球后到达终点。


■让石头移动到移动平台上。

8-5

宝石数量：7

开场后往左，到中间冰块位置要记得往下蹲。到第一个储存点骑上砖块怪物，将怪物停留在桥梁开关上。左边有转移点，先不过去，利用熔岩砖块往上。踩下开关让上方的砖块怪物掉下来，骑着它通过左边的转移点，通过下方的尖刺往上，到第二个储存点。第三个储存点往右，要小心尖刺的位置往上，这里有点小难，可以多试试。通过第四个储存点左边的砖块，取得滑翔机之后往右取得毛球。继续前行，终点处右边有尖刺，要小心别喷射过头撞死。


■通过右边需要把握好砖块的出现时间。

8-6

宝石数量：7

开场后往左，先绕到下面，顺手关闭吹风机的开关，开场的毛球和宝石可以等绕回的时候再拿。在第二个储存点往右时，由于砖块的闪现时间较长，因此需要利用周围的抓杠等装置延迟掉落时间。通过转移点来到第三个储存点，要把握好中间砖块出现的时间。第六个储存点往上，将下方桥梁机关上的砖块移到上方的桥梁机关。在接近出口的地方有大型怪物，要有心理准备。随后回收怪物右边的宝石和出口上方的宝石和毛球后过关。


■将下方的砖块移到上方。

8-7

宝石数量：7

开场后到第一个储存点，引爆切割机旁边的砖块后继续往上。第二个储存点往右，需要利用熔岩砖块的反作用力前进，需要注意的是右边有激光，需要留心激光的攻击。第四个储存点往左，需要留心下方的熔岩砖块。第五个储存点往左，需要将砖块移动到上方让玩家通过。第六个储存点往右，先用一个砖块启动桥梁开关后，将尖刺旁边的砖块移开后往下。启动蛋怪物之后让它到左边。带蛋怪物就位后到左边，利用转移点到出口处。在出口处启动蛋怪物，利用它飞到右边取得毛球后从出口离开。


■启动上方桥梁，让蛋怪物走过去。

8-8

宝石数量：7

开场后启动开关，让喷射平台移动到一定高度之后跳到左边第一个储存点。第二个储存点往右，要利用激光攻击的空隙迅速躲到缺口再继续前进。第四个储存点往上，上方的可消除机关，先在右边跳两次，等待切割机将砖块消除。上方的机关也如此通过。第五个储存点左边，利用中间的熔岩砖块撞到右边取得毛球。终点下方有宝石可以取得。


■利用中间熔岩砖块到右边。

8-9

宝石数量：7

开场后往右，转移到下方之后引爆砖块迅速取得毛球。第一个储存点往左，要小心别被石头砸死。第二个储存点往右，将石头扔到爆炸砖块上，然后迅速将石头扔到开关上。第四个储存点往上，由于砖块的闪现速度非常快，因此有一定的难度，需要玩家迅速把握好出现的时间并通过。在第五个储存点下方可以透过砖块取得宝石。继续往左到终点离开。


■利用下方桥梁启动的瞬间通过。

关底任务

宝石数量
版面1：7 版面2：7

开场后利用机器人启动桥梁开关前进。第一个储存点往右要呼叫砖块怪物继续往右前进，利用转移点到第二个储存点后往左边前行，需要把握好跳跃的时机，往左利用滑动的时机取得毛球。第三个储存点往上需要把握喷射的时机。第五个储存点往右，需要利用敌人攻击的空隙通过。第七个储存点左边的敌人攻击很密集，通过的时候要万分小心。

第二个版面开场后往左，取得毛球后继续往上，第一个储存点下方可以直接往左透过砖块取得宝石，储存点的左边有一块缺了尖刺的位置，可以往上取得宝石。第四个储存点往右，要把握每个砖块的闪现时间。第五个储存点利用熔岩砖块到右上之后传送到中间，到达终点，通关。


■开场后透过左边砖块取得毛球。

Encore1

宝石数量：6

最后的几场附加关卡都相当的难，需要玩家对各个机关和游戏非常熟悉才能通过。开场后往左，到下方的时候利用切割机上方的砖块取得毛球。第三个储存点左边熔岩砖块可以往上取得宝石。在下方先被敌人冰冻之后在下方取得宝石，解冻后会被吹到右边，踩下开关后到储存点到左边的第四个储存点。


■冰结后取得宝石，解冻后到右边。

Encore2

宝石数量：6

开场后往右，利用砖块取得右上方的宝石，避开敌人的攻击到第二个储存点。利用移动平台往左边前进，第三个储存点右边，移动砖块启动开关。回到起点位置往左，利用熔岩砖块取得毛球。第四个储存点往上时要小心下方的激光攻击。第六个储存点踩下开关，让切割机移动到右边，取得宝石后通过转移点回到起点。这次往上，到第七个储存点的位置，到终点的左边可以透过砖块取得宝石。


■利用熔岩砖块往左的时候要避开切割机。

Encore3

宝石数量：7

开场后往右前进，由于上方有炮塔攻击，因此需要迅速果断地通过。回收周围的宝石和毛球后就能离开。

全成就获得指南

本作的全成就并不简单，至少需要完成游戏的不同难度，单人和双人分别通关的故事模式，因此至少需要四遍。而游戏还有网战相关的内容需要达成，玩家要完成 100 场以上的线上游戏胜利，而且当中还有一个成就需要玩家遇到开发商的员工或者与有这项成就的玩家游玩，鉴于游戏发售至今已有很长一段时间，所以这几乎是不可能达成的任务，如果很在意成就的玩家则需要留心了。

开始游戏后先完成一般难度下的故事模式，熟悉后再挑战疯狂难度。双人模式下如果有朋友一起游戏会方便一些，但限于游戏设定的影响，难度比起单人游戏会高出不少。要是不太适应可以考虑一个人操作两个角色。之后完成线上成就，需要注意的是感染成就：“与鸡交流”。完成这些成就后，宝石数量应该相当可观了，再完成收集要素即可。

成就列表

成就名称	点数	成就说明
班底成员	5点	在任一模式中，完成故事的开场
老练表演者	10点	在四个终章中得到A、B或C的评价
炫技	15点	在十个关卡中取得A++评价
单打明星	20点	在普通单打模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价
双打之星	20点	在普通双打模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价
疯狂单打明星	30点	在疯狂单打冒险模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价
疯狂双打之星	30点	在疯狂双打冒险模式的所有关卡中（安可关卡除外），得到A、B或者C评价
人来疯	15点	在任意模式下完成所有的安可关卡
秘密帽子猎人	10点	收集10个金帽吧
不戴帽	20点	在八个终章中得到A、B或C的评价
专家	15点	在竞技场等级配对中获胜100次
无所不在的乔	15点	要在每种模式中的一场等级配对中，身处得胜的队伍
秘密探索者	10点	找到隐藏关卡
指甲锉刀蛋糕	5点	使一名同伴囚犯重获自由
暗黑商人	5点	取得酷炫新武器
越狱犯	10点	解放礼品店的50名囚犯
花蝴蝶	15点	收集同样头型的全部囚犯
自由英雄	30点	依靠解锁或交易，解放礼品店的全部囚犯
武装的危险份子	10点	依靠解锁或交易，收集礼品店的全部武器
交易新手	5点	在礼品店里使用交易哨站与其他玩家交易吧
环球交易员	10点	在线上与不同的10位玩家交易
叛徒	5点	杀死队友50次
致命人物	10点	要杀死100个对手
与鸡交流	15点	在线上与The Behemoth的员工，或者是拥有这项成就的玩家一起进行游戏
乱斗达人	15点	成功使用全部的近战技能
武器达人	15点	妥善使用所有的武器
安慰奖	10点	死亡的次数达到一定程度后就能解锁
监狱食物	5点	被活生生吃掉
剧场评论家	10点	玩10个玩家创作的关卡并给予评价
剧场经理	10点	下载并主持一个玩家创作关卡的游戏

文 阳光成员 Burt Wang 编 纱迦 美编 心の永恒

去年 E3 上大放异彩的《光环 斯巴达突袭》原本是为 Win8 和 WP8 打造的大杀器，今年又登录了 X360/Xbox One 平台，更作为首批免费的 Xbox One 游戏为玩家所熟知。游戏 4 个版本的成就全部分开计算，其中 Win8 和 WP8 版为 200 点，X360 版为 400 点，Xbox One 版为 1000 点。游戏支持云存档，完美一个版本之后，其他版本全成就会变得十分容易。加上游戏本身素质出众，值得推荐。由于不同版本的操作差异过大，本文将只介绍游戏内容，不涉及操作和系统。文中如未加说明，涉及内容均只针对 X360/Xbox One 版。



光环 斯巴达突袭	Microsoft	射击
多机种 Halo: Spartan Assault		美版
2014年1月31日	本地1人/在线2人	对应玩家年龄：13岁以上
售价为X360/Xbox One：9.99美元，Win8/WP8：4.99美元		

奖章解说

游戏中的奖章共 46 枚，较 Win8/WP8 版新增了 14 枚合作奖章，另包含与 Win8/WP8 相同的 32 枚单人战役奖章。全奖章列表如下：

单人战役奖章

名称	获得条件
双杀	杀死2个敌人，杀敌间隔不超过4秒
三杀	杀死3个敌人，杀敌间隔不超过4秒
四连杀	杀死4个敌人，杀敌间隔不超过4秒
杀红眼了	杀死5个敌人，杀敌间隔不超过4秒
六连杀	杀死6个敌人，杀敌间隔不超过4秒
杀无赦	杀死7个敌人，杀敌间隔不超过4秒
八连杀	杀死8个敌人，杀敌间隔不超过4秒
九连杀	杀死9个敌人，杀敌间隔不超过4秒
十连杀	杀死10个敌人，杀敌间隔不超过4秒
【说明】以上9个奖章，只要在杀死上一名敌人后的4秒内杀死下一名敌人即可，难度不大。	
杀人飨宴	连续杀死3个敌人，未被敌人击中
杀！杀！杀！	连续杀死6个敌人，未被敌人击中
杀人狂魔	连续杀死10个敌人，未被敌人击中
横冲直撞	连续杀死15个敌人，未被敌人击中
生人勿近	连续杀死20个敌人，未被敌人击中
【说明】以上5个奖章要求在杀敌的同时不被击中，听上去很难，但实际上因为杀敌之间没有时间要求，所以可以通过稳扎稳打的方法来获得。	
步枪飨宴	用步枪连续杀死3个敌人，未被敌人击中
打靶练习	用步枪连续杀死6个敌人，未被敌人击中
步枪狂杀	用步枪连续杀死10个敌人，未被敌人击中
手枪飨宴	用手枪连续杀死3个敌人，未被敌人击中
完美技术	用手枪连续杀死6个敌人，未被敌人击中
持枪歹徒	用手枪连续杀死10个敌人，未被敌人击中
【说明】值得一提的是，这些特定种类武器的连杀奖章，并不需要使用同一把武器，比如可以使用星盟的电浆冲锋枪获得几个杀敌后换成UNSC的突击步枪再获得杀敌，依然算作是使用步枪连续获得的杀敌。但在各个杀敌间不允许有其他武器，包括手榴弹的杀敌。	
手榴弹飨宴	用手榴弹连续杀死3个敌人，未被敌人击中
榴弹连续杀	用手榴弹连续杀死6个敌人，未被敌人击中
榴弹如雨下	用手榴弹连续杀死10个敌人，未被敌人击中
【说明】“榴弹如雨下”（Let it Rain）这个奖章是游戏中最难获得的奖章之一。选择B-1关卡，这是一关抵挡数量众多的自杀式野猪兽的关卡，关卡开始默认携带3个燃烧手榴弹，地图中间偏左的地方还有另外3个可以拾取。将燃烧手榴弹朝过来的自杀式野猪兽丢去，每次丢一枚即可，不但能够炸死瞄准的野猪兽，后续跑来的几只野猪兽也会被残留的火焰烧死，6枚燃烧手榴弹杀死10名野猪兽毫无压力。	



名称	获得条件
杀路飨宴	用载具连续杀死3个敌人，未被敌人击中
狂暴驾驶	用载具连续杀死6个敌人，未被敌人击中
逍遥车手	用载具连续杀死10个敌人，未被敌人击中
【说明】载具奖章的判定比较宽松，只要不是造成显著伤害的攻击都不会被算作击中的，由于大部分载具都十分强力，所以这些奖章并不困难。	
刺客	从敌人背后发动近战攻击来杀死敌人
【说明】当面对持盾的豺狼时，只要不停对他发动近战攻击，即使是从正面的攻击，90%的概率会在击杀后莫名地获得此奖章。	
哨兵	使用暗影炮塔或炮座机枪摧毁敌人的载具
【说明】C-3关卡中可以轻松获得。	
先发制人	使用充能弹杀死敌人
【说明】最简单的获得方法是使用电浆手枪，按住RT蓄满后一发即可杀死一名野猪兽。	
破坏	使用手榴弹摧毁建筑物
【说明】A-2关卡中的第二座炮台是一个很好的获得地点。只要炮台上有野猪兽在操纵，使用手榴弹将其摧毁即可。	
多用途军队	使用5种不同的武器，击毙5个敌军
【说明】推荐选择A-5关卡，初始武器是霰弹枪和马格南手枪，星盟精英会掉落电浆冲锋枪，野猪兽会掉落电浆手枪，在基地旁的补给箱可以找到突击步枪。注意载具和手榴弹是不算在内的。	
破碎球	使用您自己的载具摧毁敌人的载具

© 2014 Microsoft

合作任务奖章

名称	获得条件
杀戮力量	杀死20个敌人，杀敌间隔不超过3秒
杀戮之龙	杀死30个敌人，杀敌间隔不超过3秒
荒诞杀戮	杀死40个敌人，杀敌间隔不超过3秒
杀戮还是什么？！	杀死50个敌人，杀敌间隔不超过3秒
【说明】这四枚奖牌是合作奖牌中最简单的几个，因为关卡末尾处通常都有数量众多的敌人出现，如果仍然有困难那么就和队友沟通，让他尽量在关卡末尾处将人头让给你。	
所向披靡	连续杀死30个敌人，未被敌人击中
难以置信	连续杀死40个敌人，未被敌人击中
不可思议	连续杀死50个敌人，未被敌人击中
防护剂	在队友被感染后阻止
【说明】感染指的是队友被金色的虫族爬到身上，这时将跑到队友身上的虫族杀死即可。	
用火杀	使用火连续杀死50个敌人，未被敌人击中
【说明】这个奖章要求玩家连续使用火焰杀死敌人，中途不能使用任何其他武器杀敌。选择合作任务的第二关，在初始区域拾取燃烧手榴弹，一路向下走进入最后一个需要保护的地点，将光门关闭后向外丢出燃烧手榴弹，由于有光门的保护，敌人无法轻易攻击到玩家，所以非常安全。本方法同时试用与“不可思议”奖章。	
医疗兵	使用能量恢复力场治疗队友
【说明】选择合作任务的第二关，装备A中的初始技能即为能量恢复力场，任务开始后立刻释放能力，让队友走入即可。	
砖墙	使用光盾在消失前阻挡10次爆照或感染虫
【说明】选择合作任务的第五关，在本关场景的右上角可以捡到光盾。从这里一路向西走，直到来到一处虫族巢穴，背对墙壁面对巢穴举起光盾，让队友帮忙消灭那些没有朝着你袭来的敌人，只要时机把握的正确，再加上些许的运气成分，便可获得此奖章。需要注意的是一旦在举起光盾的时候受到了伤害，则计数器会清零。	
超远距离	在75米以外传送到队友身旁
【说明】选择合作任务的第五关，装备B的默认能力即为传送。关卡开始后两名玩家分别沿地图下边沿向左右两侧移动，当抵达左下角和右下角后发动能力即可。	
虫族滚开	使用超能护盾来阻止感染
【说明】选择合作任务的第一关，选择装备A，任务开始向右走到尽头，抵挡虫族进攻约1分钟后金色的虫族便会出现，立刻开启超能护盾并冲向金色虫族，当它试图跳到你身上时会被超能护盾杀死，便可获得此奖章。	
安全边境	使用驱虫器为队友制造出一片安全区域
【说明】选择合作任务的第一关，装备B中的初始技能即为驱虫器，任务开始后立刻释放能力，让队友走入即可。	



全关卡挑战

A-1

挑战名称	挑战方法
热身	使用破片手榴弹杀死3个初级野猪兽
新手打靶练习	杀死20个初级精英
新手打靶练习	使用马格南手枪杀死50个初级野猪兽

【说明】由于本关只有4个初级精英，所以必须反复数次才能达到目标杀敌数，但挑战本身并无难度。

A-2

挑战名称	挑战方法
暗影爆炸	使用电浆手榴弹摧毁2个暗影炮塔
烤焦目标	使用电浆手枪杀死20个初级野猪兽
自食恶果	使用电浆冲锋枪杀死40个初级精英

【说明】暗影炮台指的是野猪兽操纵的炮塔，一座炮塔需要两枚电浆手榴弹才能摧毁，所以推荐先用其他武器将炮塔的血量耗低再丢电浆手榴弹。两外两个挑战没什么难度，重复数次即可，电浆手枪杀敌的窍门是将其蓄满，即可一发秒杀一只初级野猪兽。

A-3

挑战名称	挑战方法
狂热精神	使用电浆手枪摧毁3个暗影炮台
专家打靶练习	使用突击步枪杀死30个初级精英
哨兵岗	使用暗影炮台杀死40个初级野猪兽

【说明】电浆手枪依然推荐蓄力后再发射，伤害可观，也可以先用手榴弹将暗影炮塔的血量削低。

A-4

挑战名称	挑战方法
粘住了！	使用电浆手榴弹杀死5个初级精英
烧伤病房	使用电浆冲锋枪杀死30个初级野猪兽
亡魂号之怒	使用亡魂号摧毁15辆亡魂号

【说明】驾驶亡魂号并无难度，而另外两个挑战都需要徒步进行关卡，建议两个挑战搭配进行，尽量将电浆手榴弹粘在精英身上将其秒杀。

A-5

挑战名称	挑战方法
绞肉机攻击	使用炮座机枪杀死15个初级野猪兽
蜂蜇攻击	使用马格南手枪摧毁4辆亡魂号
对峙枪战	是用霰弹枪杀死100个星盟

【说明】推荐使用停机坪上方的机枪，注意黄色的才是初级野猪兽。最难的挑战是第二个，本关一共会出现3辆亡魂号，一辆在倒计时剩余1分钟时从地图的下方出现，最后两辆在倒计时到达0时一左一右进入地图。提前做好准备，当看到亡魂号后立刻用手榴弹将其炸残再用马格南手枪将其射爆。每次摧毁一辆就够了，由于最后两辆的出现时间非常靠后，所以就不要奢望一局可以炸两辆了。

B-1

挑战名称	挑战方法
消波器	使用炮座机枪杀死20个自杀野猪兽
火圈攻击	使用燃烧手榴弹杀死30个高级野猪兽
强力拳击	发动近战攻击杀死40个自杀野猪兽

【说明】本关一共有6枚燃烧手榴弹，高级野猪兽指的是白色的野猪兽，将燃烧手榴弹瞄准他们，建议和其他挑战搭配进行。近战杀死自杀野猪兽根本就是一种自杀式行为，千万不要连续的近战，当护甲值低的时候先后退，等待护甲回满再去近战。推荐使用地图右侧的疾跑技能，可以在关键时刻及时拉开距离起到保命的作用。



B-2	
挑战名称	挑战方法
你侬我侬	使用霰弹枪杀死20个初级精英
连锁反应	使用微型冲锋枪杀死50个自杀野猪兽
燃烧，宝贝，燃烧！	使用燃烧手榴弹杀死100个星盟

【说明】关卡开始处稍向上走就可以拾取到霰弹枪和燃烧手榴弹，顺便捡上一旁的疾跑能力。尽管本关有足够的精英让玩家可以一次完成杀死 20 个精英和 50 个自杀野猪兽的挑战，但最后一个挑战依然需要重复数次才能达成。当只剩下最后一个挑战时，只需在第一个防守区域将燃烧手榴弹丢光即可选择重开关卡。

B-3	
挑战名称	挑战方法
豺狼针垫	使用针刺枪杀死20个豺狼
乱射破坏	使用霰弹枪摧毁10个暗影炮塔
接住！	使用手榴弹杀死50个高级野猪兽

【说明】本关只有两座炮塔，分别在地图的右上角和左下角，所以至少也要重玩 5 次。而高级野猪兽也非常稀少，他们只分布在地图右上角，建议杀死右上角的野猪兽后直接重开关卡。

B-4	
挑战名称	挑战方法
清出通道	是用霰弹枪杀死20个高级野猪兽
电浆阵地	使用暗影炮塔杀死10个初级精英
挑战死亡	使用亡魂号杀死30个初级精英

【说明】本关一共有两把霰弹枪，一把在第一座需要穿越的大桥的起点处，另一把在过桥的途中北面。总共有两条通向炮塔的路，左边的一条有 5 只高级野猪兽，右边的一条则有 3 只。杀敌并不算难，但由于本关敌人数量并不多，所以要重复 5 遍左右才能杀够。

B-5	
挑战名称	挑战方法
正面攻击！	使用天蝎号摧毁20辆亡魂号
雾里看花	使用天蝎号摧毁30辆幽灵号
赶回坟墓	使用幽灵号摧毁20辆亡魂号

【说明】驾驶天蝎号的部分毫无难度，难点在于驾驶幽灵号的部分。关卡开始后立刻离开天蝎号一路向右跑找到幽灵号，战斗时要利用幽灵号灵活的特点和亡魂号周旋。

C-1	
挑战名称	挑战方法
精准拆解	使用瞄准步枪摧毁4个暗影炮塔
靶场攻击	使用步枪杀死50个星盟
电浆灼烧	使用电浆手榴弹杀死40个星盟

【说明】本关只有惟一一座暗影炮塔，而更惨的是本关只有 3 枚电浆手榴弹可以拾取，所以本关至少要重复 10 次以上。

C-2	
挑战名称	挑战方法
爆炸幽灵	使用破片手榴弹摧毁5艘幽灵号
移动标靶	使用突击步枪杀死40个兵蜂
衰败光束	使用瞄准步枪杀死80个星盟

【说明】本关的第三波或第四波会有两辆幽灵号出现，建议先用其他武器将幽灵号血量削低后至驾驶的精英从上面逃下来，再用破片手榴弹炸毁不会移动了的幽灵号。突击步枪有两处补给，一处在最东边一处在最西边。瞄准步枪共有 3 把，北边和南边个一把，还有一把在最西边。建议拾取一开始处的疾跑技能。

C-3	
挑战名称	挑战方法
新官上任	使用手枪杀死20个初级精英
武装偷袭	使用炮座机枪摧毁10辆亡魂号
恶劣招式	使用马格南手枪杀死20个高级精英

【说明】本关中初级精英非常稀少，而高级精英要多得多。建议用武器将亡魂号打残，让里面的驾驶员逃出来，再将其杀死。如果不算亡魂号的驾驶员的话，本关的初级精英只有 2~3 只。高级精英会在地图最上方不断刷新，所以不用担心。

C-4	
挑战名称	挑战方法
野猪攻击	使用针刺枪杀死10个高级精英
引导光束	使用瞄准步枪杀死20个隐形精英
铁腕攻击	发动近战攻击杀死20个隐形精英

【说明】先完成用针刺枪杀死高级精英的挑战，然后重开关卡，用需要的方法杀死关卡开头处的两名隐形精英后直接重开，如此反复直至完成为止。

C-5	
挑战名称	挑战方法
熄灭希望	使用瞄准步枪杀死10个高级精英
残暴炙烧	使用暗影炮塔杀死5个鬼面兽头目
限时专送	使用电浆手榴弹杀死50个兵蜂

【说明】高级精英在倒计时剩余 1:26 秒时开始出现，杀死 10 个并不困难。鬼面兽头目只有一个，即杀死关卡开始时的 3 只野猪兽后出现的那一只，提前跑到炮塔上将他杀死，重复 5 次即可。最后一个杀死兵蜂的挑战非常讨厌，一个窍门是用开门的工程师做诱饵，给他套上回复立场确保他的生命安全，兵蜂会飞到工程师的上方聚群攻击，此时一两个电浆手榴弹即可杀死 4~5 只兵蜂，尽管如此这个挑战依然需要大量的重玩才能杀够。

D-1	
挑战名称	挑战方法
普通工作	杀死20个初级野猪兽
空中死神	使用鬼面榴弹枪杀死20个喷射鬼面兽
提早爆炸	使用瞄准步枪杀死40个自杀野猪兽



【说明】本关有数百只初级野猪兽，所以第一个挑战毫无难度。杀死鬼面兽的挑战可以在关卡开始处轻易完成，只要不破坏第一扇大门，喷射鬼面兽便会无限刷新，2 发鬼面兽榴弹即可杀死一只，而杀死后他会掉落更多子弹。自杀野猪兽在倒计时剩余 1 分钟左右与开始在地图左下角大量出现，这个挑战也需要重玩数次才能杀够。

D-2

挑战名称	挑战方法
谁比较厉害啊?	使用突击步枪杀死10个豺狼
钩爪攻击	使用针刺枪杀死20个喷射鬼面兽
铁砧攻击	使用鬼面榴弹枪杀死5个鬼面兽头目

【说明】本关只有一名鬼面兽头目，位于第二个前哨站处。喷射鬼面兽会在 3 个前哨站处以援军的形式出现，每个前哨站 2 只。

D-3

挑战名称	挑战方法
熊抱攻击	使用灰熊号坦克摧毁10辆亡魂号
阴魂不散	使用幽灵号杀死20个初级野猪兽
驾车杀人	使用微型冲锋枪摧毁20辆亡魂号

【说明】利用全系影像的护甲能力可以轻松骗过幽灵号的驾驶员从而成功抢夺，而关卡开头 5 辆亡魂号后的不远的第一座炮塔后也有幽灵号。完成前两个挑战后，在关卡开头出用坦克的副武器机枪将亡魂号打残后下来，换成微型冲锋枪将他们摧毁，反复重玩关卡即可。也可以先将友军的坦克射爆以免他们碍事。

D-4

挑战名称	挑战方法
电浆雨	使用电浆冲锋枪杀死10个高级精英
穿孔豺狼	使用微型冲锋枪杀死20个豺狼
荣耀之爆	使用电浆手枪杀死100个自杀野猪兽

【说明】本关共有约 5 名高级精英，在护送长毛象号过桥的过程中会陆续出现。但相比之下豺狼更加稀少，他们只在桥的最后才会出现，并且会和自杀野猪兽一同出现，一不小心就会被一旁的自杀野猪兽炸死。由于临近关卡结束，时间非常紧迫，建议使用防身电击技能使敌人出现硬直再迅速将其杀死，每次杀死一个就回本，杀死两个就是大赚，杀死 3 个那是老天开眼。在护送长毛象号的过程中尽量使用电浆手枪，蓄力一发即可秒杀一名野猪兽，在 20 只豺狼的过程中必然会杀够的。

D-5

挑战名称	挑战方法
这是你的吗?	使用燃烧手榴弹杀死20个自杀野猪兽
边境巡逻	使用炮座机枪杀死100个星盟
枪战克星	使用马格南手枪杀死10个鬼面兽头目

【说明】自杀野猪兽从关卡开始便会时不时从左侧进入，玩家默认携带 3 枚燃烧手榴弹，并且在玩家初始的位置的正南方有 3 枚可以拾取。本关最难的挑战是杀死鬼面兽头目，鬼面兽头目只在防守第二个撤离点临近结束时才会出现，最多会出现 2 只，多数情况下玩家只能来得及杀死一只，使用马格南手枪需要 4 枪才能杀死一只鬼面兽头目。

E-1

挑战名称	挑战方法
盲区	使用亡魂号杀死10个兵蜂
枪林弹雨!	使用微型冲锋枪杀死20个隐形精英
暗影攻击	使用暗影炮塔杀死10个隐形精英

【说明】本关只有惟一一辆亡魂号，使用隐身能力抢到，而兵蜂只有一批，从地图中间的洞中飞出，约 3 只左右。而隐形精英数量众多，但本关没有微型冲锋枪的子弹补给，而想用暗影炮台杀死他们则需要先将他们引到炮台前。在最后一个炮塔处远距离狙击小地图上的红色标记也能杀到几只。

E-2

挑战名称	挑战方法
一线希望	使用瞄准步枪杀死20个高级野猪兽
烧焦大地	使用燃烧手榴弹杀死10个高级精英
以毒攻毒	使用电浆手枪杀死100个野猪怪

【说明】本关开始默认携带 3 枚燃烧手榴弹，全程都没有燃烧手榴弹的补给。高级精英只在关卡结尾处出现，由于弹药数的限制所以每次最多只能杀死 3 只。

E-3

挑战名称	挑战方法
全面充能	使用电浆手枪杀死30个豺狼
炸鱼	使用手榴弹杀死50个高级野猪兽
原地呆着!	使用针刺枪杀死100个星盟

【说明】关卡开始先向北走，杀掉一个野猪兽后捡起他的电浆手枪，尽可能的用电浆手枪杀死豺狼，杀死豺狼后别忘了拾取他们掉落的针刺枪，而手雷的补给主要靠敌人掉落的电浆手榴弹。尽管本关有很多的豺狼，但由于本关难度较大所以并不轻松，三个挑战可以同时进行。

E-4

挑战名称	挑战方法
幽灵克星	使用电浆手枪摧毁5辆幽灵号
电浆转移	使用幽灵号摧毁10个暗影炮塔
公路战士	使用幽灵号杀死50个星盟

【说明】本关的默认武器就是电浆手枪，关卡开始向正北方向走，有一辆停在那里的幽灵号，蓄满后三枪即可将其破坏，重复 5 次即可。之后便可以驾驶这辆幽灵号完成其他的两个挑战了。

E-5

挑战名称	挑战方法
野兽终结者	杀死10个豺狼
杀虫剂	使用微型冲锋枪杀死25个精英
抵制暴徒	使用鬼面榴弹枪杀死20个豺狼

【说明】本关的挑战十分简单，优先完成杀死精英的挑战，全程越有 8 只左右。而豺狼只需用默认携带的鬼面兽榴弹在关卡开始处反复刷新就行了。





F-1

挑战名称	挑战方法
弹道工程学	使用马格南手枪摧毁5座炮塔
紫色碎片	使用破片手榴弹杀死20个精英
地毯连环爆	使用鬼面兽榴弹杀死60个星盟

【说明】本关有4座炮塔，但是没有马格南手枪的子弹补给，所以要注意控制弹药。在地图的左上角会有喷射鬼面兽出现，杀掉后捡起鬼面兽榴弹，在这里会不断的有星盟刷新，相当于有无限的鬼面兽榴弹弹药补给。最后剩下手榴弹挑战，由于本关默认只携带3枚破片手榴弹，而且破片手榴弹对精英的效果并不理想，所以当手榴弹丢光后就果断重来吧。

F-2

挑战名称	挑战方法
一击毙命	使用灰熊号坦克摧毁10艘幽灵号
地雷区	使用天蝎号坦克杀死20个自杀野猪兽
死亡的彼端	使用幽灵号杀死60个星盟

【说明】本关开始默认驾驶的是灰熊号，天蝎号是稍向前队友驾驶的坦克，幽灵号并不多，只有3–4辆，从初始位置一路向北走有一艘比较好抢劫的幽灵号。总体来讲本关并不难，使用三种载具都可以轻易完成。

F-3

挑战名称	挑战方法
巫毒娃娃	使用针刺枪杀死10个豺狼
电浆贯穿	使用电浆冲锋枪杀死30个野猪兽
大爆炸	使用破片手榴弹杀死60个精英

【说明】针刺枪和电浆冲锋枪的挑战毫无难度，难点的是破片手榴弹的挑战。本关除了默认携带3枚破片手榴弹就再也没有补给了，完成其他两个挑战后，任务开始后完全无视其他敌人，直接向第一名精英跑去，丢雷，如果成功杀死了他就向东南方走找到第二名精英，丢雷，如果成功了再一路向东扎到第三名精英，丢雷。当三枚手榴弹全部丢完后就重开关卡，重复这一过程。理论上至少需要20次，但由于破片手榴弹的命中率问题，通常需要重复40–50次才能杀够。

F-4

挑战名称	挑战方法
电浆好球	使用暗影炮塔杀死10个精英
强击手	使用近战攻击杀死20个隐形精英
恶虫克星	使用电浆手枪杀死80个兵蜂

【说明】炮台的挑战推荐利用地图西侧的那一座。本关的隐形精英数量众多，每次都至少能杀到10名以上。最难的是杀死兵蜂的挑战，兵蜂在每条路上都会出现3–4只，在完成最右侧的任务点后会出现大量兵蜂，用蓄满力的电浆手枪可以一发秒杀一只，当完成其他的挑战后可以只去右侧的任务点，杀光后便重新开始。

F-5

挑战名称	挑战方法
苦不堪言	使用微型冲锋枪杀死20个精英
信使归来	使用电浆手榴弹杀死20个自杀野猪兽
激光手术	使用瞄准步枪杀死40个精英

【说明】把注意力集中在完成杀死自杀野猪兽的挑战上，因为自杀野猪兽的分布十分分散，整关下来约有5–6只。等完成这个挑战后，只需反复重开关卡，杀死关卡开始处的两个精英即可。

全成就攻略

全成就列表

成就名	获得条件	点数
攻占	完成行动A	20G
启动	完成行动B	20G
关闭	完成行动C	20G
撤离	完成行动D	20G
终止	完成行动E	20G
文化遗跡	完成行动F	20G
骷髅头连击	在最大数量的骷髅头启用时，完成任何任务	20G
护送服务	在行动A的任务3中，确保所有狼人号都没有遭到摧毁	10G
无处可逃	在行动B的任务3中，阻止所有豺狼为自己的护盾充能	20G
死得不明不白	在行动C的任务3中，使用所有固定式枪炮杀死护航队目标	20G
鬼面兽部队	在行动D的任务1中，只使用鬼面榴弹枪、近战攻击及手榴弹来完成目标	20G
电玩大师挑战	在“空洞”和“黑眼”骷髅头启用时，完成行动E的任务1	30G
步兵	在行动E的任务4中，未使用任何载具和炮塔就完成目标	20G
灰熊	在行动F的任务2中，使用灰熊号坦克摧毁所有巨型炮塔	20G
电玩大师挑战2.0	在“失明”和“雷雨”骷髅头启用时，完成行动F的任务4	30G
新兵	获得任一类型的星星	10G
奇迹	获得第一颗金星	10G
117	获得所有金星	60G
战绩辉煌	在游戏中，所有奖章都要至少获得一次	30G
精选武器	使用每种手持武器杀敌	10G
由MJOLNIR提供	使用每种护甲功能至少一次	20G
退休金计划	在您的职业生涯中获得25000点经验值	20G
额外加分	完成所有的任务限定挑战	30G
排山倒海	完成所有合作模式任务	60G
跌破眼镜	获得所有的合作模式奖章至少一次	100G
活力双人组	在所有合作模式任务中，都获得金星	60G
斩草除根	在合作模式中杀死10000个敌人	60G
陌生人小队	与至少5位不同的玩家一起完成合作模式任务	20G
免疫	在未被感染的情况下完成一关合作模式任务	100G
朋友的敌人	在所有合作模式任务中获得比队友更高的个人分数	100G

难点成就详解

免疫（Immune）

“感染”指的是被金色的虫族跳到身上，一个简单的方法是选择合作任务的第一关，两名玩家都使用带有驱虫器护甲能力的装备，如果有足够的经验值的话购买升级，在突击步枪弹药补给箱处两名玩家轮流使用驱虫器，便可以制造出一小块无敌的区域，看到金色的虫族出现时尽快将其消灭。

活力双人组（Dynamic Duo）

两位玩家同时购买分数加成道具（每关各需要1000XP），则关卡的总分数会获得70%的加成，这会让获得金星易如反掌。

斩草除根（Extermination）

选择合作任务的第五关，关卡开始后稍向右走后向上，打破一道光门进入小房间中，虫族会像洪水般向你涌来，两名玩家一左一右守在小房间的门口外，当弹药耗尽时便进入房间内补给。重新开始关卡杀敌数依然会保存，所以无需担心任务失败，在这里杀到够为止吧。

护送服务（Escort Service）

A–3关卡，惟一可能对狼人号构成威胁的便是爬上炮台的野猪兽，看到他们要立刻将其消灭，必要的话可以用手雷将炮台炸毁。另外注意不要站在狼人号的正前方，它会将你碾死导致任务失败。

无处可逃（Nowhere to Hide）

B-3关卡，先向南走让炮台将随行的友军杀死，以免他们误事。此后集中精力杀死目标的精英，尽可能的避免与豺狼交火，只要他们的盾牌不会破坏，也就不存在他们为盾牌充能一说了。万一误伤打破了豺狼手中的盾牌，他们会立刻向远离玩家的方向逃跑，迅速将其杀死依然可以获得成就。

死得不明不白（Never Knew What Hit Them）

C-3关卡，场景两侧各有两座机枪塔，在机枪塔间移动时建议使用隐身能力。任务目标是炸毁6辆亡灵号，而本关中会出现的亡灵号要远远多于6辆，所以不用担心放走了一两辆。

鬼面兽部队（Brute Force）

D-1关卡，本关的任务非常简单，只需炸毁两扇大门即可。关卡开始后站到第一扇大门前，吸引鬼面兽向你发射榴弹，便可轻易摧毁第一扇大门。来到大门外面，场景中有数枚手雷可以拾取，再用近战杀死一到两个鬼面兽拾取榴弹，无需恋战直接将目标大门摧毁即可过关。

电玩大师挑战（Vidmaster Challenge）

E-1关卡，开启“空洞”（Hollow）和“黑眼”（Black Eye）骷髅头的情况下，只有近战才能回复护盾。建议购买超能护盾（需400XP），当护盾不足时开启即可将护盾回满，相当于无视了骷髅头带来的负面效果。

步兵（Foot Soldier）

E-4关卡，本关默认携带全息影像护甲能力，充分利用此能力来骗过星盟坦克。建议使用手雷秒杀目标精英，而flyers会一路跟随玩家，也建议尽快消灭。

灰熊（Silvertip）

F-2关卡，使用本关初始给玩家提供的灰熊坦克摧毁全部4座巨型炮塔。由于灰熊坦克非常强力，所以成就要求本身并无太大难度，但有报告称此成就必须要使用坦克的炮弹给与最后一击才算，所以尽量避免使用坦克上的机枪。当成功摧毁最后一座炮塔时成就解锁，而无需全程使用灰熊坦克完成关卡。

电玩大师挑战2.0（Vidmaster Challenge 2.0）

F-4关卡，开启两个骷髅后本关难度较高，推荐购买斯巴达镭射。用霰弹枪秒杀隐形精英，用斯巴达镭射迅速摧毁目标光球。推荐路线是先去左下角的目标，再去右下角，最后是右上角。另外本关无需恋战，以摧毁目标为优先。

由MJOLNIR提供 Powered by MJOLNIR

Regen Field（能量恢复力场）
Sprint（疾跑）
Stun Blast（防身电击）
Hologram（全息影像）
Active Camouflage（隐形迷彩）
Hardlight Shield（光盾）
Autosentry（自动哨兵，在战前准备大厅花费300XP购买）
Overshield（超能护盾，在战前准备大厅花费400XP购买，如果完成过光环4可以免费使用一次，部分合作任务中可以拾取）
Seeker Drone（无人机，在战前准备大厅花费800XP购买，如果完成过光环4可以免费使用一次）
Repel（驱虫器，合作任务中专用）
Teleport（传送，合作任务中专用）



精选武器 Weapon of Choice

UNSC武器

Assault Rifle（突击步枪）
Shotgun（霰弹枪）
Magnum（马格南手枪）
Dual SMGs（双持微型冲锋枪）
Sniper Rifle（狙击步枪，在战前准备大厅花费1000XP购买）
Spartan Laser（斯巴达镭射，在战前准备大厅花费1500XP购买，如果完成过光环4可以免费使用一次）
Rocket Launcher（火箭发射器，在战前准备大厅花费2000XP购买，如果完成过光环4可以免费使用一次）

星盟武器

Plasma Repeater（电浆冲锋枪）
Plasma Pistol（电浆手枪）
Needler（针刺枪）
Focus Rifle（瞄准步枪）
Brute Shot（鬼面兽榴弹）

117

全关卡的金银铜星分数要求如下：

	铜星	银星	金星
A-1	10000	20000	35000
A-2	20000	30000	45000
A-3	25000	40000	75000
A-4	40000	80000	105000
A-5	30000	45000	115000
B-1	30000	50000	115000
B-2	60000	85000	175000
B-3	40000	50000	65000
B-4	45000	50000	80000
B-5	55000	75000	115000
C-1	30000	50000	70000
C-2	35000	50000	65000
C-3	50000	65000	100000
C-4	40000	75000	85000
C-5	60000	90000	180000
D-1	20000	25000	60000
D-2	60000	80000	95000
D-3	80000	110000	140000
D-4	30000	40000	85000
D-5	80000	250000	325000
E-1	70000	85000	105000
E-2	50000	80000	135000
E-3	60000	75000	140000
E-4	85000	125000	200000
E-5	30000	45000	55000

建议第一遍先正常完成一次关卡，对关卡内容有了大致了解后再挑战金星。如果感觉有难度就购买分数加成（每次1000XP），配合超能护盾（每次400XP）使用效果更佳。如果开启了分数加成依然没有达到金星分数的要求，再关卡结束前选择重新开始，以免浪费购买的各种加成道具。

退休金计划 Pension Plan

选择A-1关卡，开启“空洞”（Hollow）和“黑眼”（Black Eye）骷髅头，这将给玩家4.5倍的经验加成。本关的金星要求很低，而关卡也非常简单，达成金星要求后将获得900XP，即使算上读盘时间，每局也仅需2分钟左右，而经验值可以购买各类加成和强力装备，推荐在挑战全任务金星前刷够足够的经验备用。

多版本成就联动方法

当达成任意版本的全成就后，通过微软的云存储功能，可以将存档同步至其他任何平台，因此其他的平台只需完成以下几步便能获得全成就。

1，完成每一大章节的最后一小关，解锁完成对应章节的成就。

2，重新达成个关卡技巧性成就的要求。

3，当关卡限定挑战全部完成时，只需再完成一个周挑战，即可成功触发全挑战的成就判定。

4，合作任务的记录无法同步，所以X360版和Xbox One版的合作任务部分的成就需要完全从头开始。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



作为“《怪物猎人》系列”的新作，《怪物猎人 4G》的动态可以说是牵动着许多猎人们的心。而在近期任天堂的直面会上，任天堂公布本作将在 10 月 11 日发售，伴随发售日公布的还有空中连击的新系统以及新的亚种怪物，身为猎人的各位是否已经迫不及待了呢？

另外，本期将为各位推荐几款很值得一玩的游戏，既有免费游玩的两款 RPG，也有休闲的星之卡比小游戏，而且都非常实惠，有兴趣的玩家不要错过。

当前固件版本：8.0.0-18x（x对应地区版本）

《勇气原点 完全版》免费玩

Square Enix 在近期宣布将于 2014 年 7 月 28 日开始配信 3DS 游戏《勇气原点 完全版》的免费版。在这次的体验版中，玩家可以免费游玩游戏的前 4 章，而后面的章节以及日语语音和一部分 AR 影片则需要以 DLC 的方式购买（2000 日元，含税），而存档也可以继承到 8 月 7 日发售的《勇气原点 完全版》的廉价实体版（2500 日元，不含税）当中。如果没游玩过本作的玩家，不妨下载来体验一下哦！





▲如果要选择实体版，也可以先玩下载体验版的前4章，然后继承到实体版中。

《怪物猎人4G》豪华限定版



卡普空近日公布了《怪物猎人 4G》的 e-CAPCOM 限定版情报，内容可是非常的厚道。其中除了游戏本体之外，还附带有男女两个手办和两只伙伴猫。其中男剑士的手办以黑蚀龙套装作为原型，附带有黑蚀龙大剑，非常帅气。而女剑士则以麒麟装作为原型，并附带迅雷双刀。与此同时还附带有鬼人化的脸部可以更换，更加贴近双刀的主题。这两个手办高度均为 12 厘米，全身有 20 处以上的地方可动，玩家可以让其自由摆出各种各样的造型。而同捆版中附带的两只伙伴猫也与剑士有着同样的装扮，采用了麒麟装和黑蚀龙装造型，还附带有武器，非常可爱。除此之外，作为优先购买的奖励，提前预定的玩家还能得到十款中随机一款的伙伴猫挂件。这么丰富的内容，只需要 8990 日元 + 税，约合人民币 550 元左右，非常实惠，有兴趣的玩家就别错过啦！





“《怪物猎人》系列”新音乐专辑发售



卡普空在近期宣布即将推出最新版的“《怪物猎人》系列”音乐混音集，名为《モンスタ－ハンタ－コンピレ－ション“RE:”MIX チップチュ－ン》。这张专辑集结了“《怪物猎人》系列”中的人气曲目，并将这些曲目进行混音制作而成。而进行混音的都是日本国内有名的 DJ，所以素质是有一定保证的。在欣赏这张专辑的时候，玩家们能体验到“怀旧”和“崭新”两种不同的情怀。



《电波人间RPG FREE！》新F2P游戏配信

ジニアス・ソノリティ旗下的“《电波人间 RPG》系列”具有不错的人气和口碑，玩家们可以通过 3DS 的 AR 机能，来探索周围的电波以捕捉不同的电波人，随后就可以利用这些电波人来组成队伍打倒敌人，或者是进行钓鱼等各种活动。而作为系列的最新作，《电波人间 RPG FREE！》采用了 F2P 的方式贩卖，将在 2014 年 7 月 28 日开始配信。下载之后可以免费游玩，部分道具会收费，但是感兴趣的玩家们不妨下载尝试！

eShop下载推荐

卡比格斗Z
カ-ビィファイタ-ズZ

●推荐玩家：喜爱《星之卡比》系列”的玩家、喜爱简单格斗游戏的玩家

售价：750 日元

推荐度：★★★★★

《卡比格斗 Z》是脱胎于《星之卡比 华丽三重奏》，基于其中的小游戏“卡比格斗”而制作的下载游戏，支持本地 4 人联机。在这款游戏里面，玩家能利用卡比各种各样的能力，与 NPC 或者其他玩家格斗。可选能力非常丰富，像是玩家们熟悉的剑士、光波、飞刀、阳伞等十种能力都能够挑选。如果玩家持有《星之卡比 华丽三重奏》的话，可选的能力还会追加。游戏的玩法类似于《任天堂全明星大乱斗》，操作方法简单，玩起来非常热闹。玩家能在场景中得到道具，某些强力道具甚至能让玩家逆转局面。

《卡比格斗 Z》比起原本的小游戏追加了不少新的内容，当玩家进行单人游戏时，如果一直赢下去，就能够遇见像是デデデ大王之类的 BOSS。而使用不同的变身通关单人游戏，还能得到特别的变身能力。另外，玩家还能自由组队，这时可以使用合体技能，比如发射合体镭射炮，或者嘴对嘴喂食物补血。本作还新增了 5 个舞台，加上原作就有的 6 个，一共有 11 个舞台供玩家挑战。如果玩家持有《星之卡比 华丽三重奏》的话，作为特典，在擦身通信后还能选择火车舞台和两种能力来游玩。



卡比韵律Z
デデデ大王のデデデでデンZ

●推荐玩家：喜爱音乐游戏的玩家，对卡比情有独钟的玩家

售价：750 日元

推荐度：★★★★★

同样是基于《星之卡比 华丽三重奏》内置小游戏的一款作品，玩法跟“大王のデデデでデン”一样，玩家需要按照音乐的节奏来操作デデデ大王在鼓面上跳跃，跳跃分为普通跳跃、高跳以及超级跳跃。如果玩家的节奏把握得好，那么デデデ大王就会跳得更高。游戏在原作的基础上增加了不少要素。舞台和曲目由原有的 7 个增加到了 14 个，而满足一定条件之后还能开启后续的隐藏舞台。除此之外，还增加了回复轮、数字金币等一系列的新道具，难度也随之有所提高。另外，玩家还能在本作中获得改变外观的道具“假面”，通过回放功能可以观看曲目的自动演奏演示。如果玩家持有《星之卡比 华丽三重奏》的游戏，那么在擦肩通信后还能得到另外的三种假面。



超科学脱出故事 绝海的豪华客船
超科学脱出スト-リ- ～绝海の豪华客船～

●推荐玩家：喜爱逃脱游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

售价：800 日元

推荐度：★★★

这是一款非常奇特的逃脱游戏，它将一般的文字冒险类游戏与逃脱游戏相结合，既有文字冒险游戏的深邃剧情，又有逃脱游戏的有趣谜题。而且还引入了“透视”和“念力”两种超能力，因此玩家在解谜的过程中会有一些新的体验。游戏的主人公是 16 岁的少女茜野瞳，她同时拥有两种超能力。在某一天她收到了一张纸条，上面写着关于她爸爸和姐姐的事情的线索，于是她来到了在豪华客船召开的派对。但就在派对召开的过程中，这艘船卷入了事故当中，而超能力少女则被封锁在密室……



3D 幻想空间Ⅱ 双重豪华版
3D ファンタジ-ゾ-ンⅡダブル

●推荐玩家：喜爱射击游戏的玩家、喜爱怀旧游戏的玩家

售价：823 日元

推荐度：★★★

这是世嘉 3D 复刻计划的最新作品，收录有原作《幻想空间Ⅱ 欧派欧派之泪》以及《幻想空间Ⅱ 链接循环大陆》两款作品。在《幻想空间Ⅱ 欧派欧派之泪》的故事模式中，玩家需要利用对空武器和对地武器两种攻击方式对敌人进行攻击，玩家需要在游戏中打倒全部的 BOSS、破坏全部的前线基地。打倒敌人之后能够收集金币，同时可以购入更加强大的武器能力。另外一个则是挑战模式，玩家需要在游戏结束之前取得更多的分数，基本玩法和故事模式相同，但是会增加链接模式，玩家取得的金币会呈现倍数增长。作为复刻版，本作追加了许多特别的设定，比如玩家收集的金币可以继续在游戏当中使用，从而解放一些强力的机能，降低游戏的难度，同时游戏还支持随时存档、设定玩家生命数量、倍速功能以及连击模式等，因此即使是不熟悉射击游戏的玩家也能够轻易上手。





PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

虽然E3已经结束了将近一个月，但是E3的余韵依然在玩家们心头挥之不去。日本方面目前依然是将主战力放在PS3上，偶尔能看到的PS4游戏也是实行PS3/PS4的纵向跨平台，不过近期也有些厂商公开了PS4平台的新作，大家可以期待着日后PS4的日式阵容逐渐壮大。进入盛夏之后不管是索尼还是各大厂商都开始推出各种各样的活动来吸引放假的学生们，自日版PS4发售后至今都没有优惠活动的日服PS+也于近期推出了新的优惠套餐，快来看看吧。

《偶像大师 全力以赴》PSN充值卡发售

PSN



第三方厂商和SCEJA合作推出PSN的充值卡也并不少见，在3月时SEGA就曾和SCEJA合作发售过初音图案的PSN充值卡，想必当时买了这充值卡的玩家大部分都去买了SEGA的DLC。在7月底，《偶像大师 全力以赴》即将迎来一次大型更新，BNGI为了给游戏做宣传，和SCEJA推出了这款以《偶像大师 全力以赴》为封面的PSN充值卡。该充值卡为日服限定，面值5000日元，目前已经于7月21日开始在日本各大店铺销售。买了充值卡的各位，做好将钱交给DLC的觉悟了吗？

日服PS+盛夏优惠活动

PSN

许久未有特殊活动的日服PS+在进入盛夏之际终于宣布了最新的优惠活动：日服PS+买包年套餐多送2个月，活动截止时间为7月29日。目前日服PS+包年套餐的售价为5134日元（含税），多送2个月也就等于是优惠了1028日元，常驻日服的读者们可以考虑一下。此前已经加入了PS+会员的玩家们也可以使用该优惠套餐来进行续费，不过续费前需要先将PS+的自动续费功能关闭。

需要注意的是，PSN上的PS+充值页面里“12个月套餐”与“12个月+2个月套餐”是分开的，购买“12个月套餐”是无法享受多加2个月的优惠，在实体店购买的PS+会员充值卡也无法享受此优惠。



《机动战士高达EXVS. 完全爆发》新机体追加

PS3

PS3游戏《机动战士高达EXTREME VS. 完全爆发》近期迎来了一轮新的DLC热潮，不仅加入了6台新参战的MS，还追加了通讯员塞西亚的四套新服装。新参战的机体为：双头龙高达（机师张五飞，出自《高达W》）、高达X（机师加洛特＆蒂法，出自《高达X》）、歧途高达金色机“天”蜜纳（机师隆德，出自《高达SEED ASTRAY》）、嫣红强袭（机师卡嘉莉，出自《高达SEED》）、报丧女妖·命运女神型（机师利迪，出自《高达UC》）以及利·卡兹（机师琴恩，出自《逆袭的夏亚》）。塞西亚的服装则是柠檬色泳装、粉红色默认服装以及黑色与白色的圣诞装。除此之外其他已经发布的DLC将于7月16日～8月31日期间进行优惠套餐活动，详情可登陆官网的DLC介绍进行查看。



《王国之心2.5 最终混合版》封面图与限定版公开

PS3

《王国之心2.5 最终混合版》的封面图已公开，确定为野村哲也新绘制的多作《KH》主要角色们的集合图。本作将于10月2日发售，售价6648日元。在公开了封面图的同时Square Enix还公布了两款限定版的情报，分别是“王国之心 新手合集HD2.5最终混合包”和“王国之心 收藏合集HD1.5+2.5最终混合包”。

王国之心 新手合集HD2.5最终混合包的内容为：《王国之心1.5 最终混合版》《王国之心2.5 最终混合版》以及《王国之心》PC页游的特典卡，该限定版售价为9800日元。

王国之心 收藏合集HD1.5+2.5最终混合包的内容为：《王国之心1.5 最终混合版》、《王国之心2.5 最终混合版》、《王国之心》PC页游的特典卡、《王国之心》音乐精选集（蓝光）以及《王国之心》美术设定集，该限定版售价为14000日元。





《偶像大师 全力以赴》将进行内容更新

PS3

于 5 月 15 日发售的《偶像大师 全力以赴》在 7 月 29 日将迎来一次规模比较大的更新，更新内容包括：追加早上的交流、制作人等级上限解放、追加高难度的工作、商店追加新道具等。在更新的当天还将追加新乐曲《待ち受けプリンス》和 DS 版的组合“ディアリ－スタ－ズ”成员日高爱、水谷绘理和秋月凉三人，以及该组合的乐曲《“HELLO！！”》。



玛丽参战《女神异闻录 4 究级无敌背桥摔》

PS3

将于 8 月 28 日发售的《女神异闻录 4 究级无敌背桥摔》近期又迎来了新的参战角色。来自《女神异闻录 4 黄金版》的玛丽（CV：花泽香菜）即将作为 DLC 角色参战，她能够从挎包里拿出的道具来进行战斗，所使用的 Persona 为“辉夜”，发动必杀技“结火之雷”能够变身成《P4G》真结局的形态，操控雾与雷击来给敌人致命一击。



《冰雪奇缘》PS4 限定机公布

PS4

《冰雪奇缘》在日本的票房成绩十分出色，SCEJA 趁热打铁，推出了这款《冰雪奇缘》的限定主机套装，该主机的钢琴漆部分面板也更换成了《冰雪奇缘》两位女主角的图案。

《冰雪奇缘》的限定主机套装的内容为：PS4 主机（颜色为“极致黑”）、《冰雪奇缘》面板、DUALSHOCK4 手柄、耳机、电源线、HDMI 线以及 USB 线。



《刺客信条 大革命》日版限定版公开

PS4

虽然日版《刺客信条》的发售日往往比英文版要晚上将近一个月，不过冲着其豪华的收替阵容而去的玩家也是不少的。日版《刺客信条 大革命》的发售日为 11 月 20 日，前不久 Ebten 公开了限定版的消息，售价为 13800 日元，内容如下：《刺客信条 大革命》游戏本体、主角手办（约高 39.5cm）、原声音乐 CD、特制原画集、DLC 下载码、版画明信片（带专用信封）以及限定版专用的收纳盒。比较有意思的是不知道是不是因为限定盒的东西太多了的缘故，游戏本体并未收纳到限定版的盒子里。



《真・三国无双 7 帝国》发售日确定

PS3 PS4

在 6 月公开的《真・三国无双 7 帝国》的发售日目前已经确定为 2014 年 9 月 25 日，PS4 实体版为 6800 日元，数字版为 6000 日元，PS3 实体版为 5800 日元，数字版为 5143 日元，限定版的消息也已经判明，内容和售价将与日后公开。新角色荀彧将作为魏的新人参战本作，同时还加入了季节变换的概念。Koei Tecmo 在推特上宣布将让声优置鲇龙太郎代替已逝的泷下毅为司马懿配音，在《真・三国无双》系列”里置鲇龙太郎还同时为司马懿之子司马师配音，这可算是“子承父业”。





《罪恶装备 Xrd SIGN》新参战角色“辛”公布

PS3 PS4

将于年内发售的《罪恶装备 Xrd SIGN》近期公开了家用机版的官方网站，并公开了新的参战角色“辛 = 基斯克（Shin=Kiske）”，CV 宫崎一成。凯（Ky）与迪兹（Dizzy）的儿子，人类与 Gear 的混血儿，为了隐藏他的混血儿身份而将其交给索尔（Sol）抚养，虽然看起来已经是个青年的模样但是实际年龄才 10 岁未满。辛的武器是他手中的旗帜，同时他有着满腹度的设定，通过吃饭来让满腹度增加，在战斗时通过消耗满幅度可以让辛连续使用必杀技，直到满腹度消耗至零。





《宿命》BETA 版试玩评测 PS4

由前《光环》制作团队 Bungie 打造，史上最具也野心的 FPS 网游《宿命》，其 BETA 版测试已经在 PS4 平台全面上架，其中日服面向所有 PS+ 用户开放，港服则需要测试码。本次小编试玩的版本属于港服，包括游戏本体以及更新内容总共达 15G 容量，这里要感谢索尼方面友情提供的 BETA 版测试码，接下来就让我们提前窥探一下本作的素质到底如何。

[准备工作]

正式开始游戏之前，玩家就会以守护者（Guardians）的身分进行简单的自定义角色设定以及职业和种族的选择。三个种族（人类、觉醒者和钢骨）在本次测试版中似乎只会影响角色的外观。







职业方面为了让大家有更直观的认识这里就结合各个职业的技能为大家简单介绍一下：



猎人(Hunter)

擅长远距离作战和快速移动，拥有二段高跳、飞刀以及具有影响其他技能 CD 时间的背刺等避免正面冲突的被动技能，一把性能出众的狙击枪绝对是猎人必不可少的装备。猎人到了后期还会习得“电弧能量刀”以及“黄金左轮”这样的大杀器，显著提高了该职业的近战存活率。

典型的单兵突入肉盾型职业，在三种职业的初始能力中拥有最高的护甲值。技能方面有近战加成，附加护盾，提升生命上限一类的保命措施，甚至还有震地冲击波这种类似必杀技的广范围攻击型技能，绝对适合喜欢冲锋陷阵的玩家。



泰坦(Titan)



巫师(Warlock)

注重精神力的施法型职业，初始能力中恢复值最高。拥有各种能量型技能，最明显的就是巫师的近战效果，不同于其他两种职业的出刀或者出拳，巫师的近战效果则是用掌推出的能量波，但性能上差别不大。能量炸弹等技能不仅会附加溅射效果和额外伤害，还会形成作用于一定范围内的陷阱，非常适合与其他职业进行战术配合。

[开场]



■“旅行者”（Traveller）

角色设定结束之后进入短暂的剧情环节，过场动画向玩家展示了人类凭借神秘的外星球体“旅行者”（Traveller）守卫着地球上最后一座都市，也就是守护者们的据点。而守护者的使命就是抵御其他外星种族的袭击以及来自宇宙边缘黑暗力量的威胁，保卫地球。

游戏开始后，由“幽灵”（Ghost）AI 机器人将玩家所操控的角色唤醒，这种 AI 机器人在游戏中扮演着类似《光环》系列”中人工智能科塔娜的角色，通过它玩家可以掌握有关当前任务的目的、坐标等相关信息，还可以召唤个人载具（操作载具时会以第三人称视角呈现）。在执行任务的时候，当玩家死亡后它还会将自己以能量球的形态展开在玩家的死亡位置并向周边的玩家发出求救信号，其他玩家可以靠近能量球并长按方块键将玩家救起。



游戏中还存在着关于幽灵的收集要素，玩家在场景中偶尔会发现已经停止运作的“死灵”（Death Ghost），收集 50 个死灵即可解锁对应的奖杯 / 成就。

可以自由行动之后，我们可以先回头欣赏一下游戏中壮美的风光，阳光透过云层照射出的光芒看起来非常的舒服，眼前风卷落叶的效果让人赞叹不已，游戏中还有很多类似的大场景都能给人留下非常深刻的印象。

而场景中的环境刻画也非常丰富，附近道路上挤满了废旧的车辆，依稀覆盖着少量的植被，破败的大地上还残留着人类文明曾经的辉煌。而不远处充满科幻风格的建筑也提醒着玩家，这个地球已经不是之前那个人类赖以生存的家园了。之后玩家需要在幽灵的引导下突破名为“堕落军团”（The Fallen）的外星敌人的追赶和围堵，并最终通过找到的跃迁飞船到达守护者们的据点（相当于一般网游中的主城或者基地）。





据点共分为4个区域，这里角色将会以第三人称视角呈现，包括购买装备、接任务以及兑换任务奖励等都需要回到这里找特定NPC才能进行。

[游戏内容]

玩家

首先要提到的是护盾的设定（护盾槽位于画面上方），玩家初始的护盾只有三条（呈灰白色），在装备防具或者提升等级后可以提升护盾的上限，但是不管玩家有几条护盾，当其被打掉以后就会留下最左边的一条变为血槽（呈红色），血槽一旦被清空就意味着玩家阵亡。枪械方面，不管玩家选择的是哪一种职业，所获得的第一把武器肯定都是冲锋枪，之后遇到的宝箱中除了猎人会得到一把狙击步枪，其他两个职业得到都是霰弹枪，外观方面都并未凸显出太多的科幻元素。但射击手感方面则可以说不愧是出自Bungie之手，特别是后期，当玩家用突击步枪或者是三连发步枪将带有能量护盾的敌人破甲并爆头的时候绝对会有一种在玩《光环》的错觉。相较于其他主流FPS游戏中的辅助瞄准，本作的辅助瞄准可以说是更加亲民，玩家只要将准星大致的瞄准在敌方身上，准星便会对目标产生一定的跟踪效果，而且小编在实际试玩尝试后发现，不仅瞄准的时候有辅助，甚至连射击之后的弹道都会有一定程度上的辅助效果，这样就使得玩家能轻易地实现爆头。不过各位FPS爱好者也不用担心游戏的难度会因此下降，因为在以PVE为主的任务模式中主要影响玩家输出水平的还是装备属性，这种霸道的辅助效果可以显著提升玩家在杀敌和攻略副本时的爽快感，但是在之后出现的PVP模式中辅助效果有了明显的下降，更加向传统的FPS靠拢（甚至可以说，更加向《光环》的网战靠拢）。

敌人

在《宿命》中不同的敌人都会有不同的弱点，攻击弱点不仅可以给敌人造成更多的伤害（伤害值呈黄色，普通伤害值则为白色），有些敌人甚至会被一击必杀。比如一般人型敌人的弱点自然是头部，而类似无人机的圆形攻击机其弱点则是机体两侧的圆形引擎，玩家只要射中这个部位有很大几率可以将其一击击落，而一些副本Boss级敌人的弱点也会通过特殊颜色等效果给出提示，玩家在面对大型敌人的时候可以尝试射击其不同的部位，通过伤害值来判别其弱点所在。敌人中弹后的细节也非常出彩，一些敌人会根据玩家射击的位置不同作出不同的中弹动作反馈。近战的判定也是极其霸道，不仅具有一定的导向效果，对普通杂兵都是一击必杀，例如军屑（Dreg）或是蜂尸族（HIVE）杂兵。但是对上像队长（Captain）或者骑士（Knight）这种强大的敌人时近战就是非常不明智的举措了。由于本作中手雷变成了一项技能（有CD时间），不仅不需要担心弹药问题，也成为了最有效的破盾手段。



AI

这里不得不说一下敌人的AI设定，《宿命》中不管是什么兵种都有一定的行动模式和行动范围。首先来说说行动模式，以堕落军团为例，不管是杂兵级的军屑还是更高级的破坏者都会充分利用附近的掩体以及地形优势（比如抢先占领高台等），而当玩家在拼命进行火力压制的时候他们是绝对不会将自己暴露在掩体之外的，在人数占优的情况下他们会主动向玩家施压，只要战况稍有劣势又会主动后撤，可以说非常聪明。而像骑士这种带有护盾以及重型武器的兵种经常会主动冲向玩家，用近战拼掉我们的护盾后再用重武器秒杀，如果是自己的护盾率先被打掉他还会用短距离的瞬移迅速远离玩家并移动到玩家无法攻击到的掩体后面等待护盾恢复，所以面对这种敌人玩家就需要在破盾后立马攻击弱点一口气将其消灭。虽然就行动模式看来敌人的AI可谓非常狡猾，但是因为受到行动范围的限制，使得任何兵种都像是被划定了攻击范围一样，只要玩家处于超过这个范围的位置就会立马停火，甚至连冲到玩家面前的敌人都会直接掉头撤离。这样造成的后果就是，不管多强的敌人只要玩家弹药储备充足就完全可以在安全范围内与敌人打消耗战。小编在试玩的过程中就尝试过一个人在低等级的情况下去打高等级的副本，凭借安全区的保护再加上自身选择的是猎人这种远距离优势职业，除了较为耗时以外打的也算是毫无压力，这并不能说是游戏设计的弊端，个人认为这种AI设定还是非常为玩家着想的，试想当你在打一个难度不大任务时完全可以不去考虑安全区，而是注重效率的冲锋攻略，但当玩家面对较为困难的任务时或者是不利的局势的时候，就算是与其他玩家一起组队，也可凭借安全区顺利的将任务攻略，变相的为玩家提供了一种攻略方式。还有一点就是除了副本中的敌人，普通任务地图中的敌人是会无限刷新的（某些场景中的敌人甚至还有独立的刷新脚本，比如通过运输机空投），还有一些隐藏的区域（比如漆黑的洞穴），其中会出现带有问号等级的敌人，就算是玩家在BETA版中达到等级上限8级，再用强力的火箭筒轰击也不会对其造成一丁点伤害，所以见到了还是赶紧跑吧。

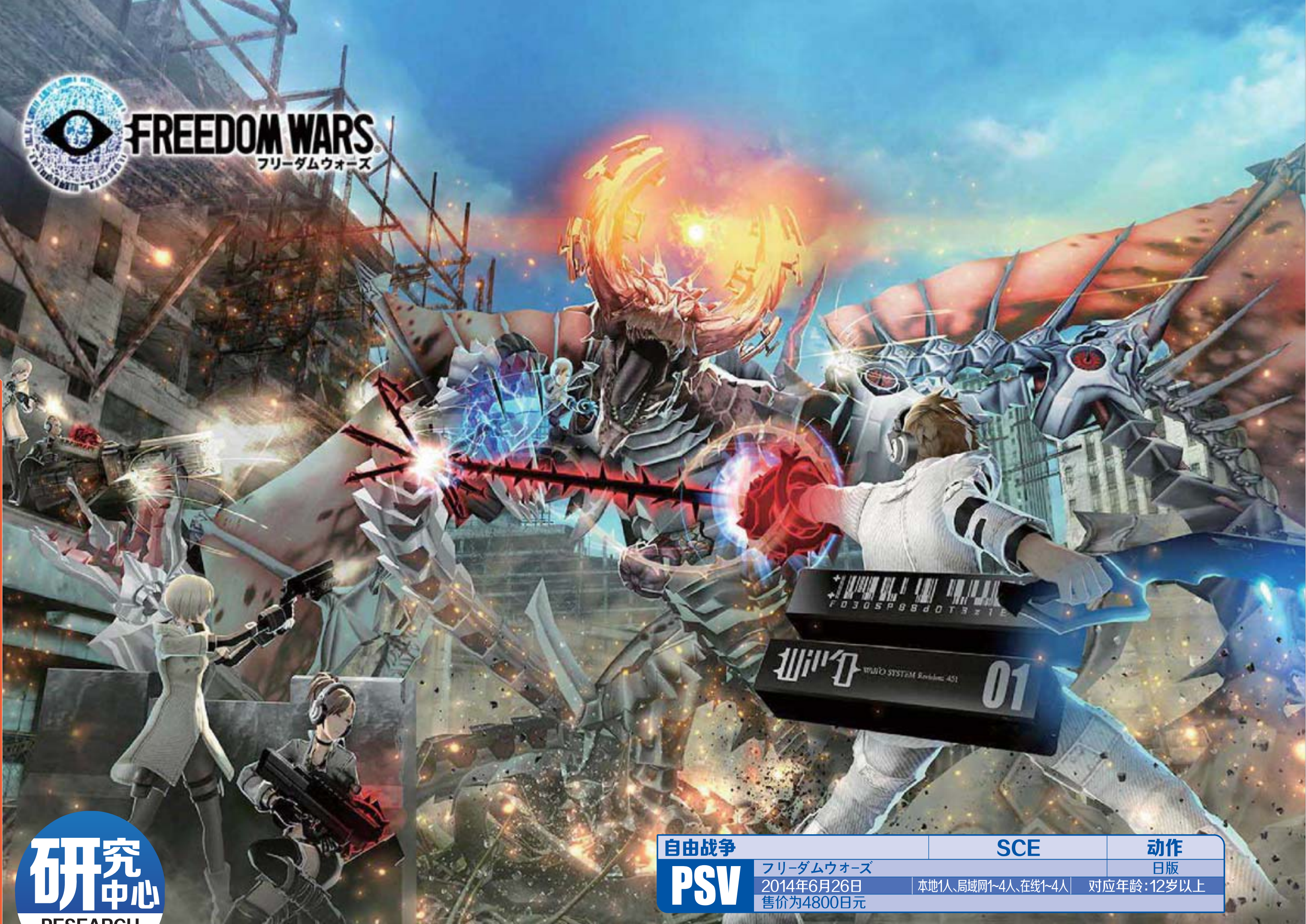






结语

就目前BETA版的情况来看，本作的各方面素质可以说是非常令人满意的。优秀的画面和稳定的帧数，再加上良好的射击手感以及丰富的网游要素，如果说打比方形象一点的话，本作的任务模式就好比是《光环》版的《边境之地》，网战模式则在地图的设计方面则略逊于《光环》，当然本作的进步空间仍然很大，而且从目前参加测试玩家们的反馈来看，本作非常有希望成为又一款FPS类的现象级大作，让我们共同期待本作的最终到来吧。



自由战争	SCE	动作
PSV	フリーダムウォーズ	日版
	2014年6月26日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄:12岁以上
	售价为4800日元		

研究中心 PESEARCH CENTER

文 哪尼
美编 心の永恒

《自由战争》发售已经有段时间了，各位“罪犯”们有没有好好接受改造努力减刑呢？目前游戏已经配信了 1.04 的补丁，调整了难度并修复了一些问题，而最重要的网络联机补丁也将会在 8 月份配信。虽说游戏玩到现在，大家肯定都发现本作存在的总总不足，不过通过官方积极的升级调整，相信这些问题都会得到改善。当然，游戏中存在的一些良性 BUG，或者说小技巧，比如快速减刑期等等，目前依然可以使用，大家赶紧朝着成为一个良好市民的目标，努力的刷刷刷吧。

第8阶层流程指引

虽然主线剧情在 7-5 任务后就告一段落了，不过在开启第 8 阶层的权限后还有不少要素等待玩家去挖掘，开启新任务的过程也稍显复杂一些，其中 8-1~8-3 与奖杯相关。

1. 前往**モザイク**街**ザッカー**与**ユリアン**对话
2. 随意挑选一个任务完成
3. 回到**モザイク**街与**ユリアン**对话
4. 前往第一阶层的 1-E020，进入左侧的绿色门中，从终端中选择的前往“Will'O 浓度の高い废弃区间”，找到“种”的种植地。之后就可以打开前往神秘空间的大门，并与**サイモン**对话。



5. 对话后**サイモン**会给出四个选项，每个选项对应不同的报酬：



对话选项	报酬内容
战斗に生きる道。	ウィルオナイト：高纯度x2、CNT补强剂：高硬度x2、天然グラファイト：高纯度x2、废コンポジット：高强度x2
世界を维持する道。	武器プラント主席生产技师x3、Will'O效率向上委员长x15、主席プラントマネージャ—x5
过去を改窜する道。	ハル或アン复活
サイモンに协力する道。	与目前装备的武器同一大类的稀有度为6的武器，每一大类4个，共8个(选择之前可以提前换上想要得到的武器种类)

随便选择一个选项均可，因为随着完成第 8 阶层的任务后，就可以回来选择其他选项。

6. 第一次进行选择后，报酬会直接给予玩家。之后回到独房中，任意完成几个任务并将自己的刑期减少到 90 万年左右后，便会提示玩家再次前往神秘空间与**サイモン**对话，选择“他の报酬も欲しい”便可以开启新任务：特 8-1 号磷火作战：目标排除
7. 完成 8-1 任务后与**サイモン**对话，便可以从剩下的三个选项中再选择一个，获得报酬。接着依然是努力完成任务减少刑期，直到再次进入剧情提示后，与**サイモン**对话选择“他の报酬も欲しい”，开启任务：特 8-2 号光辉作战：目标排除
8. 完成 8-2 任务后与**サイモン**对话，再次选择一个选项获得报酬，继续完成任务直至剧情提示，与**サイモン**对话后开启任务：**シ** 8-3号作战：市民夺还。
9. 完成 8-3 任务后与**サイモン**对话，选择仅剩下的一个选项，并得到最后一项报酬。

© 2013 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

快速减刑

游戏中存在与刑期相关的奖杯，并且要开启第8阶层的各个任务也需要将刑期降到一定量以下，因此快速的减刑很有必要。虽然完成任务后都会得到减刑，但一般只有第一次完成某个任务时才会获得大量减刑，之后再完成的话减少的刑期只能说不痛不痒。不过由于有工厂这一要素的存在，通过某些素材生产出另外一些素材的过程往往都是有利可图的，也正因为这样，快速减刑不再是梦想。

前期准备

主线流程达到“第7阶层”或以上、辅助武装工厂等级达到7级或以上（需先在“权力解放申请”→“システム利用权利”中解锁辅助武装工厂相应权力）、任意稀有度为7的素材（两个）

具体流程





1. 在7级的辅助武装工厂中选择“辅助武装アイテム生产”，找到任意稀有度为7的素材，按□选择投入两个，之后再选择13个稀有度为1的素材，此时右下角显示会有28%的几率生产“ウィークポインタ 改”，这也是7级素材，等待5分钟完成生产后便会发现，至少会生产出5个以上的这个素材，因此在之后便可以形成良性循环，稀有度7的素材取之不尽用之不竭。

2. 生产出的素材留下一些“ウィークポインタ 改”用于循环，得到的其他所有素材都可以到“刑期控除纳品申请”中上交，用于换取减刑年数和恩赦点数。

3. 尽可能多地建造“辅助武装工厂”，在第七阶层的时候最多可以建造7个工厂，如果7个工厂全部以“2个稀有度7素材+13个稀有度1素材”的状态同时开工，每次5分钟的生产时间结束后，交纳素材后最多可以换取到5000~7000年的减刑，100万年的刑期几天内就可以全部减完了。



4. 稀有度7素材可以依靠“ウィークポインタ 改”无限循环，而稀有度1的素材则可以到商店中购买便宜的子弹、手榴弹等，因为交纳素材的同时还会获得恩赦点数，正好用于购买1级素材。

秘密商店

前往第六阶层6-F140，从绿色的门中通过终端进入セルガーデン区域，来到最深处后最可以找到贩卖大型敌人素材的秘密商店。不过种类不多而且价格不菲，比较适合于正好差一个两个素材的时候应急用。



资源种类	价格
腕部强化装甲：武装用	390
ミサイルエンジン：武装用	390
强化コ一ティング：武装用	600
肩部强化装甲：武装用	390
リコイルキット：武装用	600
电磁コイル：武装用	1400
Will'Oリアクタ一：武装用	920
电动モ一タ：武装用	920
赤外线シ一カ一：武装用	1400
压缩タ一ビン：武装用	920
润滑剂：武装用	1400

重点奖杯解析

超shazだぜ！

奖杯要求：收集所有种类的冰淇淋

取得方式：游戏中一共有四种口味的冰淇淋，入手途径如下：

1. 与ガソリン的店长对话后获得

2. 再次与ガソリン的店长对话，之后前往第四阶层的4-D170，场景中红色光球即为第二种冰淇淋的“引换券”，得到后再与ガソリン店长即可品尝第二种冰淇淋。

3. 第三种冰淇淋的“引换券”在第2阶层~第4阶层的绿色门中的セルガーデン随机出现，依然显示为红色光球，得到后找店长兑换。

4. 第四种冰淇淋的“引换券”在第5阶层~第8阶层的绿色门中的セルガーデン随机出现，依然显示为红色光球，得到后找店长兑换。

由于后期的セルガーデン区域地形复杂，玩家可以先在“权力解放申请”→“システム利用权利”→“その它”中解锁“セルガーデン滞在时间”，最多可将停留时间延长至5分钟。

新たなる仲间

奖杯要求：与其他玩家交换身份卡片

取得方式：目前游戏尚不支持网络联机，也不支持PS3的Adhoc Party联机，因此只能通过面联来解锁这一奖杯。如果你身边没有战友的话只能等待8月份的网络联机补丁，或是购入两张游戏和两台PSV游戏自己解锁。如果是购买下载版的话可以将一份游戏授权到两台机子上，但要分别创建单独的角色。

これぞ共斗だ！

奖杯要求：与其他玩家共同完成15次任务

取得方式：处理方式与“新たなる仲间”类似，自己和自己联机的话选择最简单的任务就可以了。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

自由战争



大地を驱ける虎&狂宴の大蜘蛛&混沌ノ来访者&天空よりの使者

奖杯要求：在不消耗继战力的情况下，在单机游戏中打败对应的四种天狱掠夺者。

取得方式：这四个奖杯算是所有奖杯中比较有难度的，在2–4、4–1、7–5、8–5这四个任务中可以最直接地挑战到对应的四种天狱掠夺者，其中2–4、4–1可以轻松拿下，不过7–5和8–5两个任务则必须要万分小心才行，一旦消耗了继战力便无法取得奖杯。以下是几点建议：

1. 尽可能强化自己擅长的武器、并将同伴等级提升至最高。

2. 加成模块中装备サバイブ，延长濒死等待时间。另外还可以在道具中装备AEDパック，战斗开始后立刻使用，这样一旦濒死后就可以不消耗继战力并立刻复活。

3. 战斗开始后对队友下达“苏生优先”的命令，提高救助积极性。

4. 尽可能留意自己的附属终端“アクセサリ”的情况，确保其存活并与自己的距离较为接近，因为附属终端对玩家的救助关注度最高。

全ては“变革”のために

奖杯要求：完成**サイモン**指引的四条道路

取得方式：参考前文中的“第8阶层流程指引”完成8–1、8–2、8–3任务，并取得**サイモン**给与的四项报酬。

幸运と自由と繁荣を求めて

奖杯要求：完成15次特殊任务

取得方式：天罚任务、附属终端夺还任务等都属于特殊任务，由于特殊任务不能重复挑战，比如天罚任务一旦开始后无论成功或是失败都会消失，必须等到下一次出现才行。如果想要快速取得这一奖杯的话可以利用联机模式，如果身边有好友出现了像是市民夺还这种比较简单的天罚任务，那么可以请他开任务，当任务快要完成时开任务的玩家直接强退，剩下的人继续完成任务。那么开任务的那名玩家的天罚任务依然还在，之后继续重复这样的做法，很快就能解锁。唯一的缺点就是要比较委屈任务拥有者。

最强のDIY

奖杯要求：将任意一件武器强化到10级

取得方式：从某种意义上来说，这个奖杯应该是本作中最难拿的，因为强化到高等级的时候难免就会遇上素材短缺的问题。笔者建议通过强化个人携行武器SR–42/LA来达成，相比其它武器而言所需的素材算比较简单一些，在升级的过程中可以选择不转阶，而是直接强化。

难点素材	获取途径
ウィルオナイト：低纯度	第6情报位阶权限 取得考试、特7–5号幽光作战：目标排除
ウィルオナイト：中纯度	特7–5号幽光作战：目标排除不消耗继战力的情况下完成

难点素材	获取途径
マニュピレータ：泛用丁型	7–2任务中，断掉最后出现的泛用贰脚手腕可获得、8–1获得六星评价，或是断掉第二波掠夺者的手腕获得
强化纤维：贰脚丁型	8–1任务中，断掉一开始出现的掠夺者的脚部后获得

アクセサリにこめる想い

奖杯要求：变更辅助终端的装扮后进入联机大厅

取得方式：在房间的大屏幕前选择“衣装变更申请”后，更改附属终端アクセサリ的装扮后，与其对话并选择“ボランティア协力申请”进入联机大厅后即可解锁。

惩役50万年に到达

奖杯要求：刑期减少到50万年

取得方式：参考前文中的快速减刑法可以轻松达成。如果你是PSN+用户的话，可以利用一个小技巧，当刑期减少到60万年左右的时候，先存个档，然后将存档上传至云端。之后在游戏中将身上所有的东西都交换刑期，基本上就可以一口气降到50万年，解锁奖杯后再将存档下载回来即可。

全任务隐藏报酬

在任务中只要满足一定的条件，就可以获得相应隐藏报酬，任务结束后与附属终端对话选择“特别交付品 受领”即可领取



第1情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
セ1–1：再教育ボランテイアⅠ	回收地图中所有的资源	TB–32/H
セ1–2：再教育ボランテイアⅡ	回收地图中所有的资源	L–6E1
シ1–3号嘴矢作战：市民夺还	在没有消耗继战力的情况下完成任务	合成グラファイト:最低纯度
サ1–4号相克作战：市民夺还	回收地图中所有的资源	ダイアカーボン:最低纯度
第2情报位阶权限 取得考试	在没有消耗继战力的情况下完成任务	フラグG

第2情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
シ2–1号血泪作战：市民探索	回收地图中所有的资源	マニュピレータ:泛用甲型
サ2–2号光明作战：资源回收	回收地图中所有的资源	人工筋纤维:共通甲型
セ2–3号回廊作战：目标到达	回收地图中所有的资源	废药荚
ロ2–4号忧国作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	EZ–クラレ カツツエⅠ
シ2–5号作战：目标排除	击破全部的大型掠夺者	ダイアカーボン:低硬度
サ2–6号作战：市民夺还	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	天然グラファイト:低纯度

第3情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
サ3-1号灼热作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	废药荚
ジ3-2号廉洁作战：市民夺还	回收地图中所有的资源	Will'O电磁弁
ジ3-3号暗斗作战：敌军排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	イオン电导ゲル端材
シ3-4号防波作战：市民护卫	回收地图中所有的资源	废カ—ボン构造体
セ3-5号义愤作战：制御制压	回收地图中所有的资源	废フライホイ—ル
第4情报位阶权限取得考试	在没有消耗继战力的情况下完成任务	废ギアボックス
シ3-6号作战：目标排除	击破全部的大型掠夺者	强化外骨格：炮台甲型
サ3-7号作战：市民夺还	击破全部的大型掠夺者	胸部装甲：输送甲型

第4情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
サ4-1号鬼灯作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	强化纤维:贰脚乙型
プ4-2号萤雪作战：市民探索	回收地图中所有的资源	ベアリング:炮台乙型
ジ4-3号火影作战：市民夺还	在没有消耗继战力的情况下完成任务	胸部装甲：输送乙型
プ4-4号破邪作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	腕部强化纤维:泛用乙型
第5情报位阶权限 取得考试	在没有消耗继战力的情况下完成任务	マニュピレータ：泛用乙型
ジ4-5号作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	腕部强化纤维:泛用丙型
サ4-6号作战：目标排除	击破全部的大型掠夺者	胸部装甲:输送丙型
シ4-7号作战：市民夺还	击破全部的大型掠夺者	Will'Oエンジン:炮台丙型

第5情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
シ5-1号修罗作战：敌军排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	天然グラファイト:低纯度
ジ5-2号红焰作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	CNT补强材:低硬度
シ5-3号寂光作战：敌军排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	ダイアカ—ボン:低硬度
プ5-4号乱妨作战：制御制压	击破全部的大型掠夺者	废コンポジット：低强度
サ5-5号幽居作战：敌军排除	回收地图中所有的资源	超电导废コイル：低精度
第6情报位阶权限取得考试	在没有消耗继战力的情况下完成任务	ウィルオナイト：低纯度
プ5-6号作战：市民夺还	击破全部的大型掠夺者	合成グラファイト:低纯度
ジ5-7号作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	HCフレアナイフ:张り付き用
プ5-8号作战：市民夺还	击破全部的大型掠夺者	CNT废回路：低集积度

第6情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
セ6-1号灯火作战：目标到达	回收地图中的所有的资源	发动机：简易狙击丙型
シ6-2号高洁作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	发动机:简易近接丙型
サ6-3号激越作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	装甲:简易装甲甲乙型
シ6-4号光芒作战：市民夺还	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	发动机：简易机动丙型

第6情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
第7情报位阶权限 取得考试	在没有消耗继战力的情况下完成任务	发动机：简易输送丙型
サ6-5号作战：目标排除	回收地图中的所有的资源	多层CNT装甲端材：中密度
シ6-6号作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	CNT补强材:中硬度
プ6-7号作战：市民夺还	击破全部的大型掠夺者	合成グラファイト:中纯度

第7情报位阶权限

任务	隐藏报酬条件	报酬
セ7-1号渊源作战：敌军排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	CNT废回路：中集积度
ロ7-2号诱蛾作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	天然グラファイト?中纯度
セ7-3号悬河作战：目标到达	回收地图中的所有的资源	废コンポジット :中强度
特7-4号黎明作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	ダイアカ—ボン :中硬度
特7-5号幽光作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	ウィルオナイト：中纯度
ジ7-6号作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	金属炭素材：中纯度
シ7-7号作战：市民夺还	击破全部的大型掠夺者	イオン电导炭素薄膜：中强度
プ7-8号作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	ラ—ジAEDパック

第8情报位阶权限

ボランティア	条件	报酬
特8-1号磷火作战：目标排除	击破全部的大型掠夺者	ガラスカ—ボン?高纯度
特8-2号光辉作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	CNT补强材:高硬度
シ8-3号作战：市民夺还	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	废コンポジット :高强度
特8-4号作战：目标排除	在没有消耗继战力的情况下完成任务	ウィルオナイト:高纯度
特8-5号作战：目标排除	附属终端倒地濒死时间在规定范围内	Will'O 磁性流体 :高纯度



各阶层NPC素材兑换一览

第一阶层

	NPC	交出道具	换取道具
1-A000	アデラール	人工中枢ユニット:共通甲型×1	装甲:简易输送甲型×1
	レナルド	发动机：简易近接甲型×1	人工筋纤维:共通甲型×1
1-C127	アレクセイ	ファ—ストエイド×2	オ-トエイド×1
1-E020	アンジェリカ	发动机:简易狙击甲型×2	ダイアカ—ボン：最低硬度×1或是废药荚×1
	テオドル	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	カナコ	人工筋纤维：共通甲型×2	装甲:简易狙击甲型×1、装甲:简易近接甲型×1





第二阶层

	NPC	交出道具	换取道具
2–A000	ジェレミー	非实在ゴミ资源×10	オートエイド×3（5）或是BENKEI GMC×1
	タマラ	AEDパック×2	ラージAEDパック×1
	ヘレナ	フラグG×2	スティックG×1
	マリサ	オートエイド×5	AEDパック×1
	モンス	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
	ロマン	AAマイン×3	デコイマイン×1或是AAマイン 改×3
		オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×1
2–E165	キャロリン	发动机：简易近接甲型×2	装甲:简易机动甲型×1、装甲:简易装甲甲型×1
	エドモンド	スティックG×2	ウィークポインタ×1
	ジェンマ	强化外骨格：泛用甲型×3	Will'O电磁弁×1或是废ギアボックス×1
	ジルベール	フラグG×1	ファーストエイド×1
	ファブリス	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	リサ	人工筋纤维：共通甲型×1	ファーストエイド×1或是フラグG×1
2–G100	カーラ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
	ゴトフリート	人工中枢ユニット：共通甲型×1	装甲:简易输送甲型×1
	ショウタ	人工筋纤维：共通甲型×1	ファーストエイド×1或是フラグG×1
	パトリツィア	Will'Oパック×3	オートエイド×2或是AAマイン×2
	マルグレット	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
		装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	マルコ	フラグG×2	スティックG×1

第三阶层

	NPC	交出道具	换取道具
3–A000	イエフ	人工中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	ヴィマル	オートエイド×3	ラージオートエイド×1
	サイナ	アンプリファイア×2	ペインキラー×1或是アドレナリ×1
	マハヴィル	フラグG×2	スティックG×1
		AAマイン×3	AAマイン 改×1
		オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×1
	アスンシオン	发动机：简易近接甲型×2	装甲：简易装甲甲型×1、装甲：简易机动甲型×1
3–D181	アグネス	人工筋纤维：共通甲型×1	フラグG×1或是ファーストエイド×1
	アダム	装甲：简易近接甲型×2	发动机：简易装甲乙型×1或是发动机：简易机动乙型×1或是强化外骨骼：炮击甲型×1或是发动机：简易输送乙型×1

第三阶层

	NPC	交出道具	换取道具
3–D181	クロード	强化纤维：四脚甲型×1	装甲:简易近接乙型×1或是装甲:简易机动乙型×1或是装甲:简易输送乙型×1
	コハル	强化外骨格：泛用甲型×3	废ギアボックス×1
	サミュエル	フラグG×1	ファーストエイド×1
	ジャコブ	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	ディエゴ	スティックG×2	ウィークポインタ×1
	マルグレット	发动机：简易狙击甲型×2	ダイアカーボン：最低硬度×1
		装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	ライラ	人工中枢ユニット：共通甲型×5	マニュピレ-タ：泛用甲型×1
3–H130	アルベルト	APマイン×3	APマイン改×1
	アルミロ	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
	ヴィクトル	AAマイン×3	AAマイン 改×1或是デコイマイン×1
		オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×1
	キャロリン	发动机：简易近接甲型×2	装甲:简易装甲甲型×1、装甲:简易机动甲型×1
	ヒルダ	装甲:简易狙击甲型×2	发动机:简易近接乙型×1或是发动机:简易狙击乙型×1
	マルティン	オートエイド×5	AEDパック×1
	ローラ	AEDパック×2	ラージAEDパック×1



第四阶层

	NPC	交出道具	换取道具
4–A000	アレッシオ	オートエイド×3	ラージオートエイド×1
	イエフ	人工中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	コンラディーネ	AEDパック×2	ラージAEDパック×1
	ドミンガ	フラグG×2	スティックG×1
	ネストル	APマイン×3	APマイン改×1
4–D170	エミリア	オートエイド×5	AEDパック×1
	カレル	AAマイン×3	APマイン改×1
		オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×1
	セザール	オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×1
		AAマイン×3	APマイン改×1
	バプティスト	人工中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	マルヨ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢或是ダイアカーボン：最低硬度×1
		装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	ミッシェル	フラッシュG×2	フラッシュG改×1、或是AAマイン×1、或是AMMOパック×3、或是オートエイド×1、或是デコイマイン×1
	ルカ	アンプリファイア×2	アドレナリン×1或是ペインキラー×1

第四阶层

	NPC	交出道具	换取道具
4–D171	アベディ	デコイマイン×1	スラスターボード×1
	ヴィヴィアン	人工筋纤维：共通甲型×1	ファーストエイド×1
	ウォルター	フラグG×1	ファーストエイド×1
	ユルヤナ	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
	リック	スティックG×2	ウィークポインタ×1
	キャロリン	发动机：简易近接甲型×2	装甲：简易机动甲型×1、装甲：简易装甲甲型×1

第五阶层

	NPC	交出道具	换取道具
5–A000	アツレグリア	オートエイド×5	AEDパック×1
	ヴィルマール	オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×1
		AAマイン×3	APマイン改×1
	エルトムーテ	フラグG×2	スティックG×1
	タダシ	オート BENKEI×2	オート BENKEI GMC×1
	ベゴーニャ	アンプリファイア×2	アドレナリン×1或是ペインキラ–×1
5–D110	エックハルト	人工中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	エマ	AEDパック×2	ラージAEDパック×1
	エリーゼ	强化外骨格：输送乙型×2	腕部强化纤维：泛用甲型×1或腕部装甲：输送丙型×1
	カミーユ	オートエイド×3	ラージオートエイド×1
	ケヴィン	ファーストエイド×3	ラージファーストエイド×1
	シンジ	ブースタ：S型低性能×1	电磁コイル：武装用×1、或リコイル：武装用×1、或Will'Oリアクター：武装用×1、或人工中枢ユニット：共通乙型×1
	ダニエル	装甲：简易起动乙型×3	发动机：简易输送丙型×1、或发动机：简易接近丙型×1、或发动机：简易机动丙型×1、发动机：简易狙击丙型×1、或发动机：简易装甲丙型×1
	マルヨ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或者ダイアカーボン：最低硬度×1
		装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	ラウール	APマイン×3	APマイン改×1
	ルーチェ	バウンシーG×3	フラグG改×1、或スティックG改×1、或ラージAMMOパック×1、或アンプリファイア改×1、或サブレッサ–改×1
5–H167	アブラアン	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
	アルヴィン	人工筋纤维：共通甲型×1	フラグG×1或是ファ–ストエイド×1
	イーヴォ	フラグG×1	ファーストエイド×1
	カオリ	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	カナン	强化外骨格：泛用甲型×3	废ギアボックス×1、Will'O电磁弁×1
	スザンヌ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
	ベルナール	CNT废回路：低集积度×2	CNT废回路：中集积度×2
		CNT废回路：中集积度×2	CNT废回路：高集积度×2
	メリッサ	腕部强化装甲：武装用×3	腕部强化纤维：武装用×1
		肩部强化装甲：武装用×3	肩部强化纤维：武装用×1
		强化コーティング：武装用×3	小型Will'O发电机：武装用×1

第六阶层

	NPC	交出道具	换取道具
6–A000	アルバーノ	フラグG×1	ファーストエイド×1
	インゲマル	スティックG×2	ウィークポインタ×1
	ルミール	人口中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	レギーナ	人工筋纤维：共通甲型×1	フラグG×1或是ファーストエイド×1
	ユキエ	发动机：简易近接甲型×2	装甲：简易机动甲型×1、装甲：简易装甲甲型×1
	スミリ	强化外骨格：泛用甲型×3	废ギアボックス×1、Will'O电磁弁×1
6–A001	ゲンナジー	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	コレット	AEDパック×2	ラージAEDパック×1
	スティナ	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	マサヒロ	オートエイド×3	ラージオートエイド×1
	ヨルマ	APマイン×3	APマイン改×1
6–D011	イジー	オートBENKEI×2	オートBENKEI GMC×2
	ヴィクトリア	发动机：简易输送丙型×3	フラグG×5
	エリカ	アンプリファイア×2	アドレナリン×1或是ペインキラー×1
	マリカ	フラグG×2	スティックG×1
	モニカ	オートエイド×3	AEDパック×1
	ボドワン	APマイン×3	APマイン改×1
6–F140	アントン	人工中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	オリバー	サブレッサー改×5	废ケ–プル：最低精度×2、或是废基盘×2、或是人工中枢ユニット×2
	ケイティ	人工筋纤维：共通甲型	フラグG×1或是ファーストエイド×1
	チェレステ	装甲 :炮击乙型 ×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	テレサ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
	トウロ	フラグG×2	スティックG×1
	パトリツィア	Will'Oパック×3	オートエイド×2或是フラッシュG×2或是AAマイン×2或是AMMOパック×2

第七阶层

	NPC	交出道具	换取道具
7–A000	アマルダ	アンプリファイア×2	ペインキラ–1
	エイナル	APマイン×3	APマイン改×1
	サンニ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
	ジャネット	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
	ナターシャ	人工神经ユニット：炮击丙型×3	人工发电机：泛用丙型×1
	ヘイリー	オートエイド×5	AEDパック×1
	ペッティル	オートエイド×3	ラージオートエイド×1



第七阶层

	NPC	交出道具	换取道具
7–E043	アトロ	オート BENKEI×2	オート BENKEI GMC×1
	アロイス	人口中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
	エルトムーテ	フラグG×2	スティックG×1
	サヴィーノ	オート BENKEI×2	オート BENKEI GMC×1
	マクダレーネ	人工筋纤维：共通甲型	フラグG×1或是ファーストエイド
7–F120	ヴァレリー	フラグG×2	スティックG×1
	サユリ	バウンシーG改×10	人工ダンパー：四脚乙型×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、Will'O诱电炭素纤维×2
	シエル	装甲：炮击乙型×5	Will'Oエンジン：炮击丙型×1
	ジョルジェット	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
	ビリエル	人工筋纤维：共通甲型	フラグG×1或是ファーストエイド×1
	フイリッパ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1

第八阶层

	NPC	交出道具	换取道具
8–A000	アレクサンドラ	发动机：简易狙击甲型×2	废药莢×1或是ダイアカーボン：最低硬度×1
	オレーシャ	盐化ナトリウム×30	人工中枢ユニット：RR甲型×4、Will'O磁性流体：高纯度×4、ウイルオナイト：最低纯度×4
	ヘスター	人口中枢ユニット：共通甲型×1	装甲：简易输送甲型×1
8–C165	マフレナ	发动机：简易近接甲型×2	装甲：简易机动甲型×1、装甲：简易装甲甲型×1
	ライムンド	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
8–F125	キャサリン	ラージオートエイド×20	超电导废コイル：中精度×3、Will'O纤维：输送丙型×3、复合センサ：输送甲型×3
	シャルロット	发动机：简易输送丁型×3	装甲：简易输送丁型×1
	ジョセフィーヌ	Will'Oエンジン：泛用丙型×1	人工发电机：炮击丁型×1
	ナルド	フラグG×2	スティックG×1
	ケンヅ	非实在ゴミ资源×100	非实在资源具现化处理褒赏
8–H199	クロエ	フラグG×50	フラグG改×10或是バウンシーG改×10

モザイク街

	NPC	交出道具	换取道具
モザイク街广场	アラン	人工筋纤维：共通甲型×1	废フライホイ–ル×1或是イオン电导グル端材×1
		ペインキラー×10	金属炭素材：低纯度×2、イオン电导セラミクス端材×2.金属合板：炮击甲型×2
		人口中枢ユニット：共通乙型×3	装甲：炮击乙型×1或是强化纤维：贰脚丙型×1
	カール	强化外骨格：泛用甲型×1	合成グラファイト：最低纯度×1
		AEDパック×5	CNT废回路：最低集积度×2、Will'Oキャパシタ×2、人工中枢ユニット：共通乙型×2
		フラッシュG 改×10	废フラーレンオイル×2、イオン电导炭素薄膜：低强度×2、ウイルオナイト：低纯度×2、强化纤维：四脚乙型×2
	カミル	スティックG×2	ウィークポインタ×1
	ガルシア	APマイン×3	APマイン改×1



モザイク街

	NPC	交出道具	换取道具
モザイク街广场	シゲヒト	非实在ゴミ资源×10	BENKEI GMC×1
		フラグG×2	スティックG×1
		アドレナリン×10	Will'Oアクチュエータ×2、ダイアカーボン：低硬度×2、Will'Oエンジン：炮击甲型×2
		APマイン×3	APマイン 改×1
		BENKEI×3	BENKEI GMC×1
		BENKEI GMC×3	オート BENKEI×1
	ダーレン	人工筋纤维：共通甲型×2	ダイアカーボン：最低硬度×1或是废カ–ボン构造体×1
		EXマニホールド T型I×1	ダイアカーボン：最低硬度×1、合成グラファイト：最低纯度×1
	ナルシス	Will'Oパック×3	フラッシュG×2
		Will'Oパック×10	人工发电机：泛用甲型×2、废カーボン构造体×2、Will'O电磁弁×2
	ノ–リ–ン	废电气粘性流体：最低纯度×1	发动机：简易狙击甲型×1、发动机：简易近接甲型×1
		非实在ゴミ资源×10	ファーストエイド×5
	マリヴォンヌ	发动机：简易近接甲型×1	人工筋纤维:共通甲型×1
		炭素钢：S型低纯度×5	赤外线シ–カ–武装用×1、压缩タ–ビン：武装用×1
		强化外骨格：S型低硬度×5	电导モータ：武装用×1、ミサイルエンジン：武装用×1、强化コーティング：武装用×1、肩部强化装甲：武装用×1、腕部强化装甲：武装用×1
	マリレーヌ	发动机：简易狙击甲型×1	人工筋纤维:共通甲型×1
		腕部强化纤维：泛用甲型×3	胸部装甲：输送乙型×1、天然グラファイト：低纯度×3、Will'O诱电弹性体×3、Will'O诱电炭素纤维×3
		アドレナリン改×5	天然グラファイト：低纯度×3、Will'O诱电弹性体×3、Will'O诱电炭素纤维×3、クリア後
	ライサ	アンプリファイア×2	アドレナリン×1或是ペインキラー×1
	ローレンス	强化纤维：贰脚甲型×1	发动机：简易机动乙型×1或是发动机：简易装甲乙型×1、或是发动机：简易近接乙型×1
		人工中枢ユニット：共通甲型×3	发动机：简易狙击甲型×1或是装甲：简易狙击甲型×1、或是装甲：简易装甲甲型×1
	ロレーナ	人工筋纤维：共通甲型×1	ファーストエイド×1
ガソリン	シルヴァーナ	ファーストエイド×5	サプレッサー×2或是ペインキラー×1
	ラーシュ	发动机：简易近接乙型×3	装甲：简易输送乙型×1
		人工神经ユニット：炮击甲型×3	ベアリング：炮击乙型×1

秘密花园

《最终幻想ＸⅣ 重生之境》在上线后一直运营得如火如荼，如今其国服内测的激活码也是分外抢手，许多想要提前观摩国服风光的小编们都没能获得测试资格。不过相信公测很快将会到来，所以大家也不会等太久。最近网络绘画活动《最终幻想绘画大赏》刚刚结束征集，《FF14》人气十足，投稿的作品络绎不绝。这一期秘密花园，小编们精选了几张好评如潮的作品来和大家分享，权作国服公测前为各位解馋。如果读者们想要看到全部的作品，可以进入半次元网站链接地址 bcy.net 前去观赏。











①《召唤个大的！》
zoharke

②《偶遇午休的莫古力邮差》
雷鸣图腾

③《组队去打怪》
ZEN

④《结婚日》
jinnavalon

⑤《一只召唤》
Moie

⑥《奥丁》
blackabu



细数游界风云起

2014

2014上半年大事记

2014年注定风起云涌，这是从2013年的E3上就定下的基调，当两大次世代主机发售日宣布后，今年游戏界的龙争虎斗就已经成为了定局。不过人世变幻莫测，除了那些料定会发生的事情之外，也还有各种突发事件化为新闻的头条，牢牢地抓住了我们的眼球。2014年注定是一个不平凡的年份，仅仅是在过去的上半年中就已经发生了无数令人难忘的大事，而我们汇聚了其中最有代表性的内容，用一个全新的形式，展现给各位读者们，快来随我们一起看看吧。

文 UCG众小编 统筹 稀饭 美编 NINA

2014上半年十大数字

特别企划 SPECIAL FEATURE

3300万



▶《GTA V》销量创造历史更具现实意义的一面是，它是个百无禁忌的成年人向游戏，其销售的火爆则证明了游戏正日渐被成年人社会所接受。

在今年5月中旬的财报会议中，Take Two宣布于去年9月发售的PS3/X360游戏《横行霸道V》出货量已达到3300万。这是一个极其惊人的数字，如果这3300万份游戏全部卖掉，那么这个成绩可以排进游戏史上的第4名。只有随Wii本体赠送的《Wii运动》、永恒经典85版《超级马里奥兄弟》和《马里奥赛车Wii》在其之上。本作自去年发售之后，获得全球玩家和媒体的绝赞好评，很多人都将其视为本世代最佳游戏，游戏素质完全配得上3300万这个数字。《横行霸道V》的销量说明了一个事实，只要游戏素质出众，在当今游戏业一样可以取得超越过往的成绩，它让一切怀疑主机游戏业已过时的论调统统消失。本作还计划于今年秋天推出PS4/Xbox One/PC版，从E3上放出的情报来看画面进化十分明显。相信届时游戏的销量还会迎来极大的提升。现在挡在《横行霸道V》前面是实销3455万的《马里奥赛车Wii》，看来本作挤入历史前三并不是梦。

5亿

在3A大作投入成本呈几何级上升的今天，游戏开发者们往往都对游戏总成本讳莫如深，毕竟在风险高企的今天，如果一个游戏的投入和销量被发现严重不成正比，玩家们肯定会迅速丧失对本作的信心，对后续销售简直是灾难。所以哪怕是《生化奇兵 无限》这种大作在传出成本达2亿后，制作人肯·列文也立刻出言讽刺来澄清。按这个思路推导，动视的总裁罗伯特·考提克竟然敢对媒体宣称全新大作《宿命》的开发成本高达5亿，自然是对游戏本身的销量信心满满了，因为按照59.99美元的游戏售价算起来，回本可是要卖1600万套，而如果想要大幅度盈利，恐怕得想办法战翻《GTA V》3300万的出货记录。考虑到本作虽然宣传力道惊

天动地，还找到了索尼当主力合作伙伴，但是在E3展上的游戏试玩表现只获得了中等评价，看来动视这次算是在本作身上进行了豪赌，只盼《宿命》的最终销量能够对得起考提克的期待。


▲习惯了大手花钱大手赚钱的动视能不能继续在《宿命》身上延续这一经营理念，还要看今年9月本作的正式表现而定。

32万

2014年2月22日，PS4在日本本土发售。SCE官方在东京银座索尼大厦举办了官方午夜首发活动，SCE总裁兼CEO Andrew House、全球工作室总裁吉田修平、SCEJA总裁河野弘出席了首发活动。与PS3首发时相比，各大实体店少了许多排队的人群，现在的玩家更倾向于利用方便的网店购买，这也展现出了这几年中玩家们消费习惯的变化。

尽管PS4的首发现场看起来不温不火，但是其首发销售情况非常理想。据统计，PS4在日本发售两日实际销售32万2083台，而当年PS3首发两日销量只有8万8443台。这个成绩也超越了之前的Wii U（308570台）和PSV（321407台）。

但是需要警惕的是，虽然PS4在日本首发时取得了惊人的成绩，但是如今在日本的每周硬件销量排行榜中，PS4的成绩比较糟糕。这主要归结于游戏软件阵容的匮乏，而且目前为止PS4游戏并没有太多符合日本玩家审美的作品，PS4在日本的道路依然曲折。



◀日本玩家对PS4充满了热情，但是日本游戏开发商的支持度可有点跟不上玩家的需求了。

2%

电视游戏界的产业规模出现萎缩已经不是第一天了，但是随着次世代主机的公布，一切似乎都有了复苏的迹象。据市调机构NPD Group统计，2013年美国游戏软件市场规模为153.9亿美元。其中零售游戏销售额63.4亿美元，二手游戏及租赁消费18.3亿美元，数字内容（下载游戏、DLC、手游、社交游戏）已经成为美国游戏市场的主力，销售额达到了72.2亿美元。在硬件方面，由于新主机的上市，2013年美国游戏硬件市场规模增长了5%。软硬件全部加起来，2013年美国游戏市场总规模增长了2%。

但是，从总体上来看，新主机发售竟然还只能让整个市场规模增长2%的确是一件颇令人担忧的事情，许多评论家认为这一迹象不过是回光返照，整体的家用机市场仍然是在被各种各样的新兴游戏市场给蚕食着。到底PS4和Xbox One能不能让整个市场进行彻底的复苏？这还是要看2014年两台主机的最终销售表现才能够作出定论了。


▲游戏零售业的萎缩也是对家用机游戏市场萎缩的一个侧面印证。

600万

2013年3月发售的PS3/X360游戏《古墓丽影》将系列的时间线重启到最初，讲述了冒险女杰劳拉·克劳馥的初次冒险故事。游戏大幅强化了画面和演出，将游戏性的重点从解谜转为战斗和探索，玩家和媒体均给予了高度的评价，游戏的销量也很快突破了200万套。但自游戏发售之后发行方Square Enix一直在抱怨游戏销量未达到预期，这不禁让人感叹：究竟要卖到多少万才算预期呢？今年3月，Square Enix高管Darrell Gallagher在博客上表示，本作在3月底预计销量将达到600万套。同时他还表示这个数字已经超过了预期，为Square Enix的财报带来了重大利好。听到这个消息之后玩家也终于可以放心了，如果这样一款佳作因为销量问题而导致亏损的话，想必下一作《古墓丽影》会调整开发策略了，如今终于可以松一口气。目前系列新作已在今年E3展上公布，名为《古墓丽影 崛起》。新的冒险正在等着我们和劳拉！


◀劳拉的涅槃重生都没能在第一时间打动“手游大厂”的决策层，实在令人为SE的急功近利捏一把汗。

399

历史已经证明，399美元是普通玩家对游戏主机价格的心理上限。索尼机智地把PS4的价格定在399美元，而微软选择了499美元。微软选择499这个数字有自己的考虑，毕竟这个价格包含了一部科技含金量极高的Kinect One，而PS4的399美元并不包含摄像头。但微软并未给Kinect One足够的游戏支持，在首发游戏中仅有一款烂得无以复加的《斗士之心》是纯体感游戏，玩家期待度极高的《舞蹈中心》和《Kinect运动大会》全部无缘首发。没有给力的游戏支持，玩家自然要怀疑为什么自己要多掏100美元来买下这么个玩意儿。499的定价扼杀了玩家的选择，导致大部分玩家在两台次世代主机中选择了PS4。8个月后，微软在E3开始之前终于妥协，宣布推出不含Kinect One的Xbox One主机，价格也正是399美元。399，这个神奇的数字，再一次被证明为金科玉律。而回归399的Xbox One重新焕发了生机。



◀去掉Kinect的Xbox One终于回到了玩家心目中最佳的心理价位。

9200

育碧近期在其官网信息页面上更新了一些重要数据，其中最令人瞩目的数字是其员工总数已经达到9200人，其中7800人是游戏开发人员。在过去6年时间里，育碧增加了6000名员工。截至2013年底，EA的员工总数为9370人，由于在此之后EA还进行了小规模裁员，因此目前育碧的员工数量可能已经超过EA。育碧近几年的表现令人欣喜。多工作室


▶丰富的人力是育碧能够推陈出新的关键。

和多区域的合作，让育碧可以推出大量多种类的游戏，而且育碧也着力于培养新IP，像是《看门狗》、《飙酷车神》、《光之子》和《勇敢的心 世界大战》等作品均有不错的素质。即使是一些系列作品，也进行了大方面的改革，显示出育碧迈进次世代的决心。在2014的E3上，育碧的出色表现使其受到各界的瞩目，集结了大量的人气。而这些成绩都离不开大量的人力支持，因此育碧在人手规模上的扩张也是在情理之中，这也为育碧今后的发展提供了保证，让我们期待他们今后为玩家们带来更多高素质的游戏吧！

34亿

今年5月，Capcom发布了2013年（2013年4月1日~2014年3月31日）的财报，其年度净利润达到了34亿日元（同比增长15.9%）的喜人成绩，为财报盈利贡献了主要力量的是3DS游戏《怪物猎人4》的大卖，这股狩猎的旋风掀起了400万套以上的销量，极大了超出了卡社本来的销售预期，而Xbox One次世代独占新作《丧尸围城3》以及冷饭作品《生化危机 启示录 高清版》也获得了100万套以上的销量。而实际上，Capcom在2013年度营业利润高达102亿日元，但由于进军手游事业计划的失利，导致了巨额的营业亏损，造成这种情况的原因主要是Capcom在该项目上缺乏有吸引力的作品，以及竞争环境激烈所致。展望未来，Capcom对2014财年的纯利润预期为66亿日元，几乎是2013财年的2倍，究竟卡社能否实现这一预期，2015年将见分晓。



▲《怪物猎人4》对于Capcom的财务稳健居功至伟。

65.98亿

Square Enix在2014年3月期财报中的数据显示，Square Enix在该年度的营业额达到了1550.23亿日元，相比去年增长4.8%，营业利益由前期的60.81亿赤字转变为105.43亿黑字，而纯利益达到了65.98亿日元。尽管实现了盈利，Square Enix对于下一年的预计仍持谨慎态度，预计2015年3月期实现营业额为1400～1500亿日元，而次年营业利益预计为50～100亿日元。其旗下的产品中，2013年底发售的《最终幻想X/X-2高清重制版》、《神偷》、《古墓丽影 终极版》等作品取得了不错的销量成绩，作为主要营收来源的网游《最终幻想XⅣ》也进入了佳境，营业额达到945亿日元，营业利益更是高达107亿日元。所以虽然近年Square Enix因为对移动端市场过度关注而饱受家用机玩家指责，但起码在保证自身存续上还是做得相当不错的，这一点值得肯定。



▲《最终幻想X/X-2 高清重制版》又从真饭们钱包里捞了一笔，问题是这种怀旧牌SE还能打几回？

179亿

著名市调公司Newzoo发布了2014年度的全球游戏产业调查统计报告。报告中指出，目前全球人口总数为72亿人，其中29.7亿人可接触互联网，而在这些人中，游戏玩家数量达到了18亿，他们在2014年的总游戏消费达到820亿美元。


▲所谓的179亿美元产值到底都是从哪一个游戏市场中产出，所有中国玩家都心知肚明。

当然这分报告里最值得注意的是中国的游戏市场规模快速崛起，总产值达179亿，已经远远超越日本的122亿，总规模正在逼近美国的205亿。按照当前趋势，可能在明年、最晚后年超越美国，成为全球第一大游戏市场。

这份报告解释了为什么最近家用机游戏厂商对于国内市场动作频频，但商人们往往只看得到数字，只有国内的玩家最清楚，这179亿的产值里几乎没有半点家用机的成分，大量劣质的网游、端游和手游构成了其大部分的主体，中国市场或许是游戏领域未来的新增长点，但却并不一定会成为家用机的新沃土。

2014上半年 九大新公布作品

《刺客信条 大革命》

机种：PS4/Xbox One
发售日期：2014年10月28日

作为"《刺客信条》系列"面向次世代平台开发的作品，本作在各方面有了大幅度的革新，新的引擎更是让画面有了翻天覆地的进化。



而作为一款开放世界游戏，《刺客信条 大革命》的地图规模可媲美实际的巴黎城，而且近4分之1的建筑物将有精美的内饰，玩家能体验自由自在的探索感觉。AI的智能程度有了大幅度的提升，城市中的民众会对玩家的行动作出更真实的反应，使代入感大幅提升。沿用许久的动作模组将有所变化，人物动作将变得更加真实，在战斗中也变得更有技巧性。作为最大的进化点，本作引入了多人合作模式。玩家将可以随时随地查看好友的游戏进度，并且随时加入到游戏进程当中，和其他玩家一起完成主线任务。相信如此巨大的革新加上完全针对次世代的游戏设计将会让本作成为系列史上的新高峰。

《极限竞速 地平线2》

机种：X360/Xbox One
发售日期：2014年9月30日



用早有预谋来形容《极限竞速 地平线2》的出现恐怕一点都不为过，在前作《极限竞速 地平线》于X360平台上推出并大受好评后，本作的续作将会登陆次世代平台的传闻就已经不绝于耳，而鉴于本作将会

和正篇性质的《极限竞速》交替发售,2014年也的确应该是到《地平线2》出场的时候了，所以我们毫不意外地发现本作出现在了今年E3的微软发布会上。不过令人惊讶的是，本作的发售日竟然已经锁定在了9月30日，也就是意味着本作其实在前作推出后就已经进入到了开发流程当中。不过和前作比起来，本作不但会同时推出X360和Xbox One版，而且两个版本之间还存在差异，本世代版本是用前作的引擎打造，保证能够提供与前作一致的乐趣，而次世代版本是用《极限竞速5》的引擎打造，画面表现绚丽无比，还有系列首次加入的天气系统，令人万分期待。

《进化》

机种：PS4/Xbox One

发售日期：2014年10月21日

如果有人把这款作品称为今年E3上的黑马，那肯定是因为对其开发组的辉煌史还不够了解。《进化》是由Turtle Rock Studios打造，正是这个开发组里的核心成员创造了引领网络对战风潮的《反恐精英》，也同样是这群人，开发了网络合作生存的鼻祖《求生之路》，而现在，他们将自身所擅长的两个游戏类型进行了融合，把共斗和对抗变成了不对称竞技的先锋。

在这款游戏当中，共有五个玩家进行游戏，其中四人扮演携手合作的猎手，一人扮演拥有进化能力的怪物，两者在一张庞大的地图上互相追击猎杀。猎人方面有着人数优势和明确的分工，还有种类众多的特殊科技手段。怪物方面则有着威力强大的技能和惊人的生命值，还能够在战斗开始前拥有足足20秒的提前进化时间，两者之间势均力敌，当玩家拿起手柄时，就注定会经历一场场令人难忘的精彩恶斗。



《口袋妖怪 Ω红宝石/α蓝宝石》

机种：3DS

发售日期：2014年11月21日

当口袋迷还在猜测《口袋妖怪》的下一作是否以“Z”命名的时候，迎来的却是“红蓝宝石”重制的惊喜。以《口袋妖怪X·Y》的画面水准全面翻新的本作，将与第六世代的系统革新相互融合。按照目前公布的信息看来，本作加入了更多的MEGA进化，羁绊系统引入了特殊的皮卡丘换装，而利用通信功能，本作还在原有的秘密基地系统中新增了经营互动的元素，玩家可以与朋友一起构筑超级秘密基地，甚至将其设计成小型的道馆。游戏的世界观和剧情也得到了进一步的挖掘，玩家将探寻传说口袋妖怪古拉顿和海皇牙“原始回归”的古老秘密。而华丽大赛等令人难忘的经典系统，相信也会在本作中焕然一新。对于不少口袋玩家而言，“红蓝宝石”相当于启蒙作品，而且作为GBA上的第三世代，游戏首次引入男女主角、双打对战、特性、性格等经典要素，本身的代表性不言而喻，趁着这次重制，各位口袋迷不妨来重温一下那段美好的冒险回忆吧！

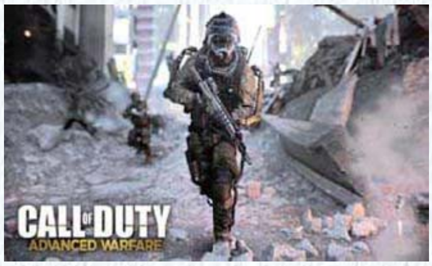


《COD 先进战争》

机种：PS3/PS4/X360/Xbox One

发售日期：2014年11月4日

从《COD4 现代战争》一路玩过来的“《COD》系列”老玩家一定都对近年的《COD》作品有同一个感受，那就是变化太小，趋同性太强。诚然《COD4 现代战争》的惊艳震惊了世人，并将FPS游戏的标准重新定义到一个新的高度，但如今7个年头过去了，即便玩家玩着最新的《COD 幽灵》，却难以玩出什么新的感觉。而《COD 先进战争》很可能成为扭转这一局面的革新作品，首先经过改良的画面引擎让玩家从视觉上就有了耳目一新的感觉，而在系统上，本作最大卖点之一外骨骼装甲带来的各种全新操作势必成为改变游戏思路的核心，加上诸如多功能手雷和镭射枪等全新的科幻风格武器，不难看出本作将会成为自4代之后的又一重大革新之作。另外，两届奥斯卡影帝凯文·史派西的强势加盟，无疑让人对本作的剧情充满了期待。从各方面看来，《COD 先进战争》很有可能像它的老前辈一样再次被冠上“经典”之名，究竟其表现如何，年底赶紧买一张来感受一下吧！



《孤岛惊魂4》

机种：PS3/PS4/X360/Xbox One

发售日期：2014年11月18日

不得不说，近年的两作“《孤岛惊魂》系列”作品都很擅长抓住玩家的眼球，先是《孤岛惊魂3》中放出了大反派Vass，使得玩家一下子就将注意力转移到这样一个寸头疯子的身上，加上游戏本身的高素质，获得成功也是理所当然的是。果不其然，在《孤岛惊魂4》中，制作组再次设计了一个全新的疯子，他就是这一次的封面人物Pagan Min，而且在造型上Pagan Min显得更加标新立异，但故技重施显然是不够的，真正让人期待的还是本作的全面进化。游戏的舞台搬到了名为Kyrat的这个隐藏在喜马拉雅山脉的暴力国度，随着舞台的改变，游戏加入了大象骑乘的元素，在象背上冲锋陷阵是本作的一大标志性玩法，另外翼装飞行、绳索摆渡等玩法也层出不穷，极大地丰富了游戏的内涵。在《孤岛惊魂3》中，沉闷的合作模式受到了不少玩家的诟病，而在本作中合作将成为游戏的一大特色，其他玩家可以在任何时间加入另一位玩家的游戏中与其并肩作战，和同一发行商旗下的《刺客信条 大革命》有异曲同工之妙，游戏的实际体验令人期待。



《讨鬼传 极》

机种：PSV/PSP

发售日期：8月28日

《讨鬼传》是去年PSV推出的众多共斗游戏中素质最高的作品之一，虽然对前辈“《MH》系列”的模仿度比较高，但独特的御魂和部位净化等系统以及个性十足的武器与敌人使得本作能自成一派。玩家在联机的时候有更明确的分工，玩法也非常多样化。而且在发售之前还发布了三个试玩版，并从中收集玩家的意见对游戏进行改良，使得正式版手感相当令人满意，发售后也因而在玩家中建立了不错的口碑。

所以，在时隔一年后，《讨鬼传》便火速公开了新作——而且不是单纯的资料篇那么简单。《讨鬼传 极》新增了两种御魂风格和三种新



武器，御魂总数高达300个，侵域的加入使新场地的数量翻了一倍，另外还针对多人游戏加入了鬼千切·极等系统，而且官方表示大型BOSS的数量也会翻倍——虽然还没全部公开，但目前已经公布的敌人里有不少是全新建模，而并非随便改个贴图换点招式了事，内容非常充实。因此本作绝对称得上下半年PSV最值得期待的共斗游戏。

《怪物猎人4G》

机种：3DS
发售日期：2014年10月11日

“《怪物猎人》系列”作为日本国民级的游戏系列作品之一，受到了许多玩家们的关注，而在今年系列最新作《怪物猎人4G》即将于10月11日再次登陆3DS平台，必将再次引起一番狩猎狂潮。既然游戏以G作为标题，那么各种各样的G级怪物自然是少不了的，玩家们熟悉的一些老怪物，像是盾蟹、一角龙等都将在本作中回归！除此之外，本作还有新怪物登场，其中千仞龙更是直接被作为主题怪放在了封面当中。既然游戏中新老怪同堂这么热闹，那么自然少不了各式各样的武器防具了，而本作在工会任务中出现的挖掘武器范围将覆盖到全部武器，使用操虫棍和蓄能斧的玩家们肯定会感动得泪流满面。以往带有G系列的作品，在剧情上一般都比较薄弱，但这种现象在本作中并不会发生。《怪物猎人4G》将增加更多的单人剧情和新的据点，玩家可以体验到壮阔的故事情节。除了猎人之外，猎人猫也有了新进化，增加了新的合体技能之余，还能帮助玩家跳上空中实现骑乘。而玩家之间也能互相将对方打上天实现空中骑乘，让用大剑和锤子的坏人们有了更多虐待队友的理由，相信到时候联机模式一定非常热闹！



《英雄传说 闪之轨迹2》

机种：PS3/PSV
发售日期：2014年9月25日

作为帝国内战部分的完结篇，本作在前作完结之时就一直让玩家们翘首以盼。在系统方面，于前作崭露头角的骑神战与利因的“神气合一”在本作里都将成为可操作系统的一部分，战术连携的实用性得到了大幅度提升，前作的角色们也都追加了新的S战技，移动方式也追加了前作只能短时间操作的骑马与骑摩托两种，在与队友们的绊事件里甚至追加了一些迷你游戏要素在其中，可玩性进一步提升。在剧情方面，玩家们都被前作的结局给吊足了胃口，Ⅶ组的去向、结社的目的以及内战的经过都是足以让系列粉丝们牵挂的悬念，再加上克州篇的主角罗伊德等人的加入更让本作最终走向变得更为扑朔迷离，令人欲罢不能。对于国内玩家来说本作最值得期待的要素自然就是中文版的消息，这是Falcom首次实行中文版和日版的同步发售，让国内的玩家可以在第一时间享受到本作的乐趣，实在值得称赞。



2014上半年八大角色

德古拉

出处：《恶魔城 暗影之王2》

从人人唾弃、唯恐避之不及的邪恶存在，发展到如今背负恶名、沉睡百年后醒来只为拯救世界的英雄，德古拉这名古典的反派角色在时代的不断变迁中也被艺术家们注入了全新的能量，亦正亦邪的黑暗王子已经取代了一脸正义的吸血鬼猎人成为新时代的救世主和偶像。吸血鬼的体质使得他残忍冷漠，有时甚至会屈服于本能杀戮无辜的民众，而另一方面，作为人类时的情感仍掌控着德古拉的大部分灵魂，与妻子多年的相濡以沫、与儿子阿鲁卡多的“相爱相杀”，那不经意间流露出来的柔情足以在一瞬间就击中玩家内心深处最软弱的部分。《恶魔城 暗影之王2》为了展现德古拉的“弱”可谓不余遗力，首度增加的“潜入系统”让这位曾在中世纪一骑当千的“怪物”也不得不隐身于老鼠的阴影下，为了寻回全部的力量，他还需要妻儿的不断指引，甚至去吸食妻子的鲜血，还要与“爱子”一决生死。没有人会为他歌功颂德，常人眼中他仍然是那个杀人不眨眼的魔头，他所做的一切与其说是在守护着人类，倒不如说是一种“从善”的本能。庆幸的是，在游戏的最后，德古拉终于找回了自己的家人，找回了那段曾经遗失数百年的亲情。从这一刻起，他又变回了一个人。



埃米尔

出处：《勇敢的心 世界大战》

▼左一为埃米尔。



按照小时候教科书上的说法，第一次世界大战是帝国主义国家之间狗咬狗的非正义战争。这个说法在今天看来也完全正确，这或许便是今天人们很少提起这场大战的原因，尤其是和第二次世界大战比起来。也正因为这个原因，在这场战争中丧命的6493000名平民就显得格外无辜。《勇敢的心 世界大战》作为一战百年纪念作品，创造了4名身分和国籍不同的主人公，埃米尔是其中给人印象最深的一位。因为德法开战，身为法国人的他被迫和自己的德国女婿分离。因不忍看到女儿和外孙日夜痛苦的样子，他决定前往军中找回自己的女婿。这位心地善良的法国大爷在战斗中拯救了无数的生命，也见证了无数的牺牲。每天都有不同的噩耗传来，而战争却看不到结束的尽头。战争使人疯狂，女婿阵亡的消息传来后，当他再次目睹自己的战友被军官一个个逼上战场送死之时，终于忍不住动了手，最终他因为杀死上级而被判处死刑。游戏的结尾处，埃米尔最终没能像德莱弗斯一样得到赦免，凄凉的音乐响起，亲朋好友逐一道别，他慢慢回想写给女儿的信，游戏的反战主题也在此刻得到了最大的升华。虽然他只是一个下载游戏4名主人公中的一人，但埃米尔形象之丰满完全不逊于其他的育碧明星，令人难忘。

加列特

出处：《神偷》



岁月催人老，这一点对于游戏角色来说其实也无法避免，许多如毁灭公爵般的经典角色如今早已几乎没人提起，只有少数角色能够如同马里奥或劳拉般地幸运，可以不断地展开新的传奇。从这个角度看来，“《神偷》系列”的主角加列特已经算是被埋入了历史的黄沙当中，恐怕连他自己都没想到，会在多年后被Eidos蒙特利尔重新发掘，再一次成为系列的标志性角色。今年发售的《神偷》是一款颇为硬核向的作品，对于潜入难度的过度追求和风格上的定位不明让这款作品错过了再造辉煌的机会，但是起码在对于加列特的性格塑造上，本作还是很成功的。他不是一个典型的英雄，而是一个典型的贼，冷静、低调、思维敏捷而细腻，他并没有胸怀大志要拯救世界，而是专心一致想要挑战盗窃的巅峰。能够亲近加列特的人并不多，但他珍视自己身边不多的朋友，也对自己的学徒艾琳充满了关怀。或许《神偷》当中最大的遗憾，就是开发者们仍然顽固地想要把加列特塑造成一个英雄，而最终毁掉了这个故事。《神偷》的魅力，果然还是应该构建于神乎其技的偷窃之上啊。

神风刃

出处：《刃 忍者龙剑传Z》

神风刃是《刃 忍者龙剑传Z》的主角，作为首次在这部外传中登场的角色，他被塑造成狂野、嗜杀、而且做事随性而行，有着跟正统系列主角隼龙几乎完全相反的形象。而且因为偷走了文物宝剑而被隼龙所追杀，刃在游戏的片头便被隼龙连人带刀砍成了两半。他之后被炼创工业的总裁德刚佐看上，被改造成半机械身躯复活。德刚佐的目的是要利用刃对隼龙的复仇之心来牵制和阻止隼龙前来破坏自己的计划，当然他也给刃的机械心脏装上了遥控炸弹加以控制。然而实际上刃的目标只有一个——那就是找隼龙复仇，前期他之所以听命于德刚佐，仅仅是因为他们的目的不谋而合罢了，而他最后反抗德刚佐，并不是如隼龙所说，因为他心里还有最后一点善良，而仅仅是对整天指手画脚的德刚佐感到不爽，不羁的性格驱使这他这样去做罢了。

神风刃虽然在设定上是个恶棍，但关于的恶行只在背景资料中有所提及，游戏中他只会残杀僵尸，加上游戏整体风格偏向诙谐，而且过场动画中有很多刃的内心独白，就算他性格真的烂透了，光明磊落、不会使什么阴谋诡计的特质却能轻易地被玩家所理解，使得玩家游玩的时候能从中找到代入感。在这方面可以说是神风刃这名角色塑造的成功之处。



戴厄辛·罗

出处：《无名英雄 再来者》

在《无名英雄 再来者》最初公布的时候，人们都对Second Son这个副标题充满了好奇，纷纷猜测其是否有特殊的含义。而当本作的情报逐渐浮出水面时玩家们才恍然大悟，因为本作不光主角换成新人戴厄辛·罗，背景设定中他也同样是家中的二儿子。就是这样一个叛逆不羁的美国街头少年，完美的诠释了只有反抗才是挣脱束缚的惟一途径这一真理。对于戴厄辛来说，这个世界是那么的简单，没有人生下来就是注定被踩在脚下的。所以年纪轻轻的他不想活在压力之下，决定拿起手中的喷绘走遍街头的每个角落，用涂鸦的方式宣泄自己对社会的不满。但是戴厄辛却无法不顾及一个人的感受，一个在世界上他最爱的人，那就是哥哥雷吉·罗。虽然兄弟们经常因为意见不合争吵，但戴厄辛明白，哥哥是他最重要的亲人，是不论如何都要用尽全力守护的人。不过他忽略了一件事，那就是雷吉其实也有着同样的想法，甘愿舍弃自己的生命保护弟弟，不管他是叛逆还是循规蹈矩，无论是邪恶还是善良，他都是自己最爱的弟弟。兄弟之间的羁绊并没有因为联保部的阴谋而被斩断，当雷吉为了拯救弟弟而牺牲后，戴厄辛更加坚定了自己的信念，就算全世界都选择站在他的对立面，哥哥仍然是那个永远不会离开自己的人。所以不管玩家在游戏里选择以何种路线进行游戏，有关兄弟两人情谊的剧情都不会发生改变，或许这也是制作组最想传递给玩家的情感吧。



坂本龙马/斋藤一

出处：《如龙 维新》

桐生一马这个名字对于接触过“《如龙》系列”作品的玩家们来说相信一定不陌生，他对于“《如龙》系列”来说是不可或缺的存在，哪怕后来系列采用了多主角模式，他也依然在其中稳稳地占据着一席之地。

今年系列最新作《如龙 维新》是一部以幕末为背景的外传作品，这让人不由得想起上一部以时代剧为背景的作品《如龙 见参》，桐生一马在其中化身成为了日本有名的剑豪“宫本武藏”，展开了一场大冒险。在《如龙 维新》里亦是如此，桐生一马将不再是东城会四代目“堂岛之龙”，而是成为了日本幕末史上闻名的革新志士“土佐之龙”坂本龙马，结束了剑术修行的他回到故乡土佐时被卷入了针对土佐勤王党的阴谋之中，让他背上了杀死养父吉田东洋的罪名。之后，坂本龙马化名成斋藤一寻找着杀死养父的真凶，追寻着线索的他来到了大名鼎鼎的新选组，成为了三番队的队长，从此也就展开了以“坂本龙马”与“斋藤一”这双重身分为中心的冒险。

桐生一马虽然成为了坂本龙马，但是他仍然还是各位玩家所熟悉的“桐生一马”，重视亲人，尊重对手，会伸手帮助处于困境的人们。然而在很多时候，坂本龙马都是迷茫的，他虽然有着高超的剑术，但是没有自己的目标，一开始受兄弟所邀加入土佐勤王党时亦是如此，直到后来养父被杀他才有了“为父报仇”这么一个目标。后来随着在新选组里经历了很多事，他心中才渐渐有了“改革日本”这么一个广大的目标，成为能够让后人传颂至今的伟人。可以说这个角色暗合了桐生一马身上的特质，所以极道仁侠与革新志士的身影，才会如此完美地融合在一起。



艾莉

出处：《最后生还者》

在千呼万唤之下，于《最后生还者》发售后8个月的2014年2月14日情人节，艾莉这位坚毅的小女孩在名为“Left Behind”的DLC中回到了玩家的视线中。我们从原作中都知道这位小女孩是如何一步一步地成长，但从未了解她有着怎么样的过往，而DLC带我们回到了本篇故事发生之前，讲述了艾莉与玩伴莱莉的故事。故事中莱莉已经成为了“火萤”的一员，被部署到另一座城市中。她惟一放不下的只有挚友艾莉一人。两人最后的约会，选址在一个废弃的购物中心里，虽然这个地方破败不堪，但两人体验万圣节商店的变装游戏、骑乘回旋木马、在贴纸机前玩少女自拍以及尝试仅存在于想象中的电子游戏等等的过程，对处于末世的两个小女孩来说是如此的弥足珍贵。在道别之际，莱莉向艾莉说出了自己即将离开之事，但两人之间的情谊早已超越普通友谊，一吻之后仿佛所有阻碍二人在一起的抗力都已被抛诸脑后。可惜事与愿违，突如其来的变异者打破了宁静，虽然二人奋力逃脱，但最终也难逃被感染的厄运。恐慌之中，艾莉认为与其草草地了结自己的生命，不如静观其变看看有没有奇迹的出现。最终的结果相信各位玩过本篇的玩家早已了然于心，对于虽被感染但没有发作的艾莉而言，亲手杀死自己最好的朋友并不是一件容易的事，这也对应了这个DLC名字的深层含义，艾莉并非幸运的生还者，只是被留下来的命运弃儿罢了（Left Behind）。


■左一为艾莉。

艾登·皮尔斯

出处：《看门狗》



鸭嘴帽、围巾蒙面加上过膝的长风衣是这个男人最大的特点，在被ctOS系统监控的芝加哥城中，他并非技术最优秀的黑客，但是却拥有一颗比任何人都要坚决的心，因为那里面充满了复仇的信念。在艾登·皮尔斯初出茅庐时，于某次的黑客犯罪事件中无意接触到了掌权者不为人知的丑闻，最重要的是这个丑闻牵涉到了整个芝加哥城的各大利益集团，一无所知的艾登对此付出了沉重的代价。他受到了杀手的袭击，在车祸中他虽然得以幸存，但他的外甥女却因他离世，这一事件改变了艾登·皮尔斯的一生。在试图揪出幕后黑手的日子中，有人说他是警恶惩奸的除暴者，有人说他是杀人无数的暴徒，但无论艾登·皮尔斯做出何种行为，他都只是为了查明导致外甥死亡背后的真相而已，相比起复杂的内情，他的动机单纯得可怕。

最终艾登·皮尔斯的复仇计划不仅如愿以偿，而且他还将整个城市的秘密曝光在公众的视线下，但这换来的，是警方的通缉、并肩作战伙伴的离世以及与亲人联系的断绝，这一切又真的值得吗？当一切尘埃落定，拥有了手刃杀手的机会，究竟是一枪将这一个在事件中充当可悲棋子的人终结，还是转头离去拥抱新的生活？相信每一位玩家都会有自己的选择。

2014上半年七大人物

小岛秀夫

经过漫长的等待，现年52岁仍然战斗在游戏制作第一线的Konami副总裁小岛秀夫，在今年年初将其承载了“再一次赢过世界”信念的游戏《潜龙谍影V 幻痛》的序章《潜龙谍影V 原爆点》放到了全球玩家的面前，那么这一款游戏收到了预期的效果了吗？在发售之初，《潜龙谍影V 原爆点》被扣上了骗钱的帽子，原因无他，就是只有一个小时不到就能将主线通关的流程实在让人汗颜，但其实只要细心品味，这个游戏值得发掘的地方还是很多的，而且剧情在补完系列遗漏的角度来说是不可或缺，如果各位喜欢MGS，那么本作依然是不得不玩。而且这个游戏最可贵的意义在于，让人看到了日本人还是能做出这种规模的3A大作的，从这个角度就应该点个赞。而至于小岛秀夫对于这款作品本身保持着什么样的态度，我们不得而知，惟一可以肯定的是，他正在度过人生中最春风得意的岁月，一边开发着游戏，一边在新建的洛杉矶工作室享受加州的阳光，身边还有漂亮的女模特陪伴，尽显人生赢家风范，或许玩家们对于作品是褒是贬，都已不再令他在意了。



岩田聪

在连续3年赤字、Wii U不被看好等舆论压力下，岩田聪还因胆管肿瘤入院做手术而缺席了E3，今年上半年对于这位任天堂的社长来说，真可谓祸不单行。

在今年6月底的股东大会上，尽管岩田聪成功连任社长，但是从投反对票的比例来看，岩田聪的支持率已经从去年的90.6%跌到77.3%，在董事会的候选人中下降幅度最高。毫无疑问，从今年下半年开始，凭借《马里奥赛车8》成功反弹的Wii U能否顺势在年末商战实现逆转，《塞尔达无双》和amiibo拓展品牌价值的战略能否顺利展开，都将关系到岩田聪是否需要接受更加严峻的新一轮考验。

另外，岩田聪对于未来任天堂的发展方向也值得我们持续关注。对于中国市场，岩田聪表示“中产阶级的增长非常迅猛，其市场规模不容忽视”，包括南美以及亚洲的新兴市场将会成为岩田聪的下一个目



标。而对于智能移动终端游戏的盛行，岩田聪则表示将延续一贯的“软硬一体”发展方针，不让马里奥、塞尔达等游戏品牌随波逐流沦落为手游。逆市而行需要的不仅仅是勇气，还有过人的商业敏锐度，岩田聪的决策是否能够让任天堂再创辉煌？我们拭目以待。

平井一夫

2014 年对于索尼的 CEO 平井一夫来说也许算是惊险交加的一年，在 5 月 14 日索尼公布的上半年财报中显示目前索尼的净亏损额已达到 1238 亿日元，比前年的 415 日元翻了近三倍。尽管 PS4 发售后一路畅销，但也没能挽回赤字，索尼在整个上半年里卖大楼、卖股票也依然没法遏制这亏损的趋势。为此，包括平井一夫在内的其他几位高管都宣布主动降薪 50% 来为用以提醒旗下员工齐心协力共度难关。如此巨额的亏损让以拥有闻名业界之“微笑”的平井一夫几乎笑不出来，不过在 5 月下旬索尼宣布平井一夫依然连任索尼社长兼 CEO 时，相信玩家们的脑海里肯定又再次



浮现出了平井一夫那经典的微笑。这位顺利度过难关的业界老将仍然会以他卓越的远见来带领索尼继续挺过难关，并迎来下一次辉煌。

五十岚孝司

今年 3 月 15 日，“《恶魔城》系列”的知名制作人五十岚孝司宣布离开 Konami，并且表示今后将



计划成立自己的工作室。他在 GDC 2014 上表示离职的原因是近年来类似《银河战士》和《恶魔城》的探索型横版动作游戏大大减少了，但依然有很多这类游戏的粉丝，他在离开后 Konami 可以自由地创作自己想要创作的作品，在全新的舞台上回应粉丝们的期待。回顾“《恶魔城》系列”在近十年内曾尝试过转型，但因无法讨好老玩家而不得不回归传统的 2D 横版模式。完全 3D 化的《暗影之王》则交给了西班牙的 Mercury Steam 工作室开发并且系列化，从中可以看出 Konami 要让整个系列改革的决心，而五十岚孝司也因此而渐渐淡出第一线。对于喜欢传统 2D《恶魔城》的玩家来说，他的独立或许是一件喜讯。我们不妨期待以后他为我们带来全新而又带着熟悉味道的索型横版动作游戏吧。

板垣伴信

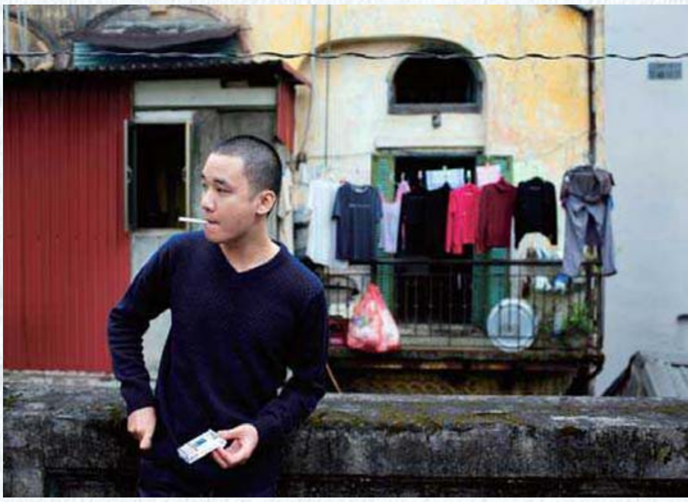
在消失多年之后，“很黄很暴力”的板垣伴信再次露面，这次他的出现伴随着一个令人意想不到的消息，那就是公布血腥度满点的《恶魔三全音》变成一款 Wii U 独占游戏。《恶魔三全音》在 4 年前首次公布，是一款结合动作与射击的超暴力作品，原本对应平台是 PS3 和 X360。板垣伴信宣称要通过本作实现一种更强烈的杀戮感。遗憾的是在 2012 年，本作的发行商 THQ 宣告破产，将《恶魔三全音》的版权还给了板垣伴信。最终，在前 THQ 开发部高



级副总裁 Danny Bilson 的牵线下，板垣伴信和任天堂进行合作，让其作品成为了 Wii U 的独占游戏。为什么会选择任天堂的平台？或者说为什么任天堂会选择这么暴力的游戏？对于这一点，板垣伴信也没有说清楚，但可以推测是任天堂想增加自己产品在成年人玩家中的卖点。《恶魔三全音》不会因为登陆任天堂的主机就降低暴力程度，90% 的游戏概念并未改变，剩下 10% 则交给了任天堂去处理，所以本作基本上还是保持着原汁原味，期待本作的玩家们大可以放心。

阮哈东

相信许多玩家在今年上半年浏览微博的时候，都曾被一款难度超高的小游戏《Flappy Bird》刷过屏吧。这样一款操作简单，甚至连素材都有抄袭《超级马里奥》之嫌的游戏，却成为了全世界各国社交网络中的热门话题。玩家在一边受虐的时候，另一边又在社交网络上狂刷“停不下来”。而各大软件应用商城内，还出现了大量的仿照游戏，一时间风头无两。但该款游戏的作者阮哈东却在游戏最成功的时候将游戏下架，只是淡淡地说了一句：“人们高估了《Flappy Bird》。”尽管无数的开发商找上了门，但是他却表示只想安安静静地做游戏，谢绝了一切的邀请。不得不说，这是一位头脑清醒而且是真正热爱游戏的开发者，足以令充斥手游领域的投机者们汗颜。



佐村河内守

知名音乐制作人佐村河内守曾被称为“日本贝多芬”，在有“听觉障碍”的情况下制作了《鬼武者》、《生化危机》等游戏的音乐，因此闻名于业界。然而这位“贝多芬”先生在 2014 上半年过的却不怎么太平。先是同行新垣隆将自己为佐村河内守担当枪手长达 18 年的事实公诸于世，再来是被指出其“听觉障碍”的病症早已好转，其自传上所提及的“完全失聪”更是莫须有。两桩事件顿时将他推上了社会舆论的风口浪尖。在各方面的压力之下，佐村河内守不得不公开致歉。承认自己在 3 年前左右就已经能够一定程度上听到周围的声音，而包括《<鬼武者 > 交响组曲 Rising-Sun》在内的二十余件作品都是由他人代笔，与此同时他也表示自己从



此不再登台亮相。传出这样的丑闻，其音乐制作人生涯恐怕也将画上休止符了吧。

2014上半年六大事件

Irrational Games解散



2月18日，“《生化奇兵》系列”制作人肯·列文在其公司官网上宣布，Irrational Games已经被关闭。该工作室的绝大部分人员已经被遣散，只留下15人。Ken Levine本人将会在Take Two内部启动一个新的创业项目，但是规模会小得多。这一消息可以说是震惊业界，因为在Irrational Games解散之前，他们刚刚发布会《生化奇兵 无限》的最后一个剧情DLC“葬于深海 第二章”，而本作无论是主线还是DLC内容都得到了业界的高度评价。

许多传闻猜测Irrational Games的关闭和《生化奇兵 无限》销量没有达到2K内部标准有关，本作评价极高，销量也不低，但是开发周期极长，期间投入惊人，导致收益无法令人满意。不过肯·列文本人则表示只是想要作全新尝试，制作一些更小规模但更面向核心玩家的作品，在取得2K同意后才解散了Irrational Games，并利用更高效的小团队制作将会用数字下载形式推出的新作品。

2K并不会放弃《生化奇兵》品牌，该系列将会由旗下其他工作室开发。目前看来，虽然Irrational Games已成过去时，但是无论是“《生化奇兵》系列”的未来发展还是肯·列文的新作品都非常令人期待。



▲《生化奇兵 无限》的剧情DLC定名为“葬于深海”，如今回头看来，肯·列文或许在选择DLC标题时就已经对Irrational Games未来的命运有所暗示。

Facebook收购Oculus VR

2014年3月25日，社交网络巨头Facebook宣布将以4亿美元现金外加2310万股Facebook股票（价值16亿美元）将Oculus VR收购为全资子公司。收购协议中也包含了对赌协议——如果Oculus VR能够在期限内达成议定的商业指标，将另外获得3亿美元的现金和股票。

Oculus VR是目前最好的头戴式虚拟显示设备之一，虽然暂时还是将应用范围锁定为游戏，但已有不少的开发者开始尝试游戏之外的各种功能。随着Facebook收购Oculus VR，相信他们将会把Oculus Rift的技术应用到其他行业，推动其成为一种能改变人类生活的主流装备。未来我们与好友的网络互动也许不再是用手机发发消息、看看微博，而是在虚拟世界里进行面对面的交流。玩家将会看到一个全景的3D虚拟世界，而不是像坐在电影院里看3D IMAX大屏幕一样。这是一种完全浸入式的VR体验。



Facebook入主Oculus VR最大的好处是可以提供雄厚的财力与资源，更快更好地打造出能够量产化的成品，并且通过社交网络的力量实现在主流社会的普及。不过对于Facebook的介入，也有很多玩家和业内人士表示不满。资本市场对这笔并购也不看好，消息发布当天，Facebook的股价下跌了6.94%。



ZeniMax Media起诉Oculus VR

影视圈有句俗话，叫“人红是非多”，这话放在Oculus VR身上也没什么不妥，因为除了在被Facebook大手笔收购之外，这家新兴企业也卷入到了官司当中，而带来这场麻烦的，恰恰就是为Oculus VR带来的更多关注度的游戏界大神约翰·卡马克。

ZeniMax Media的名字恐怕不为大多数玩家所知，但要提起Bethesda大家应该都很熟悉，而ZeniMax Media就是这家以“《上古卷轴》系列”和《辐射3》还有《辐射 新维加斯》而闻名的发行商的母公司。今年5月时，ZeniMax Media向Oculus VR提出诉讼，指出其产品Oculus Rift的技术侵犯了知识版权。为什么Oculus VR能够获得ZeniMax Media的技术？因为



▲约翰·卡马克。

当初Oculus VR刚刚起步发展时，缺乏能够支持头戴显示器设备的核心技术，约翰·卡马克通过牵桥引线让ZeniMax Media把技术提供给了Oculus VR，但随后约翰·卡马克迅速加入Oculus VR成为了首席技术主管，从中间人摇身一变成为了合作受益人，这当中所蕴含的利益关系的确令人生疑。从玩家们的角度看来，最令人担忧的估计还是这场官司是否会影响到Oculus Rift的研发和上市，不过新获得了Facebook这个强大后台的Oculus VR还是很有希望能够从这场诉讼中全身而退的。



SCE离职潮

2月25日，圣莫妮卡（Santa Monica）工作室大裁员，同时宣布一款正在开发的新作被取消，当人们还没从这一情报中回味过来时，3月的一连串消息再次打得人们措手不及。3月4日，“《未知海域》系列”创意总监Amy Hennig辞职，后来加入EA的Visceral Games；3月7日，SCEA的元老之一兼首席执



▲Nate Wells是《未知海域》的主要开发者之一，在离开顽皮狗后加入了《The Unfinished Swan》的开发商Giant Sparrow。

行官 Jack Tretton 宣布辞职；3 月 19 日，《战神 Ⅲ》制作人 Stig Asmussen 宣布辞职，据称 2 月 25 日被宣布取消开发的新作就是其担当主导；3 月 27 日，圣莫妮卡高级游戏设计师 Seth Killian 宣布辞职；3 月 28 日，《未知海域》的导演 Justin Richmond 辞职后加入《英雄联盟》开发商 Riot。之后《驾驶俱乐部》制作人 Col Rodgers、《最后生还者》艺术总监 Nate Wells 和《无名英雄 再来者》主策划 Jaime Griesemer 也宣布了辞职的消息，同时在 3 月里，SCEE（英国）的 Evolution 工作室、Guerrilla 建桥工作室以及 SCE 伦敦工作室也进行了较大规模的裁员。不过虽然人员大量失血，但索尼今年在 E3 上公开了《未知海域 4 贼途末路》、《小小大星球 3》等压轴大作，证明了其内部仍留有丰厚的底蕴，开发实力并未受到影响。



微软Xbox部门裁员



▲Xbox事业部新主管菲尔·斯宾塞。

俗话说：新官上任三把火。原微软游戏工作室总经理菲尔·斯宾塞（Phil Spencer）今年上半年被提拔为整个 Xbox 事业部的总负责人，掌管 Xbox、Xbox LIVE 以及 Xbox 音乐、Xbox 视频和微软游戏工作室。而他烧的第一把火就是于 4 月 3 日宣布裁员。此次裁员的详情没有透露，据称只是对微软游戏工作室各开发项目进行资源调整。在菲尔上台之前，微软 Xbox 事业部副总裁兼首席产品官 Marc Whitten 早于 3 月 17 日就宣布了离职。他的新东家是 Sonos，Marc 将出任这家生产无线扬声器的公司的首席产品官。而在此之后，随着微软取消了强制捆绑 Kinect One 的政策，Rare 也因为《Kinect 运动大会 强手如云》的评价不佳而裁掉了部分负责体感游戏的员工。而在 7 月份，微软新总裁纳德拉宣布将在月底举行微软 5 年来最大规模的裁员，此举是配合微软整合诺基亚而做出的，据称 Xbox 部门有可能继续裁员，不过多集中于推广部门和软件测试员。裁员并非完全是坏事，按纳德拉的计划这将让更少的员工专注于决策。而迎来菲尔这样一个玩家出身的好领导，对 Xbox 部门来说才是重大利好。

▶微软新CEO萨提亚·纳德拉正在向员工讲话，菲尔·斯宾塞的裁员计划应该也是纳德拉授意后所产生的结果。



Crytek濒临破产

因其强大技术力而备受尊敬的德国游戏公司 Crytek，目前正深陷困境，已经到了快发不出工资的地步。从今年 3 月开始，Crytek 公司一直在裁员。过去几个月以来，其在世界各国的工作室都在收缩，多个游戏项目已暂停，其中包括去年的 Xbox One 独占游戏《崛起 罗马之子》的续作。德国游戏杂志《GameStar》报道称：“秃鹰们正在头顶上盘旋，大发行商们已经开始向 Crytek 最具才华的开发者们伸出橄榄枝，想要将他们挖走。”

对于这则报道，Crytek 官方表示否认。但是不少欧洲媒体联系了 Crytek 的员工，众多员工表示他们已经几个月没领到工资。尽管公司创始人 Yerli 兄弟在公司内部下了封口令，要求所有人严禁对外透露公司内部状况。但沮丧的员工们还是继续匿名透露拖欠公司之事，希望通过舆论压力为自己争取利益。



▲《崛起 罗马之子》业界评价不算太差，但商业上的失败导致了Crytek深陷泥潭。

虽然 Crytek 危机重重，但是作为一家掌握尖端技术的实力企业，其对外界仍有巨大的吸引力。据传，已有多家游戏公司表示出收购 Crytek 的意愿，其中包括《坦克世界》的开发商 Wargaming 以及一些中国公司。Crytek 的员工也成为一些公司的热门挖角对象。看来在次世代尚未成熟的今天，两大主流游戏引擎的对抗当中，虚幻引擎却会因为对手 CryEngine 的缺席而迅速称霸。

2014上半年五大趋势

共斗与对抗的融合

在游戏领域中，共斗与对抗原本是两个正相反的类型，前者讲究玩家之间的配合与互助，后者则强调团队战术和对抗技巧，这原本算是风牛不相及的两个游戏类型，但起码在 2014 年的上半年中，这两个类型已经呈现出了融合的姿态，我们暂时将其称为“合作对战”，而符合这一标准的作品有两款，首先是前文提到过的《进化》，让一边玩家扮演携手合作的猎人，一边扮演单打独斗的怪物展开同场竞技。但是如果仅仅有一款作品又如何称得上是趋势呢，所以我们看到了《神鬼寓言 传奇》的出现，同样是走“合作对战”风格，本作却把两边的差异进一步扩大，一方是各有所长的四位勇者们，一方是在游戏中根本没有真正现身的大反派，直接通过操纵怪物出现地点和设置陷阱来为勇者们制造障碍，所以勇者们虽然看不到这个敌人，却处处可以感觉到他的存在，因为他们碰到的每一个怪物，踩到的每一个陷阱和遭遇的每一次伏击都有着人为安排的痕迹。这是一种超越了寻常对抗的斗智斗勇，光从这个类型的诞生之初，我们就看到了其充足的潜力和多样性，所以“合作对战”的未来注定一片光明。



◀《神鬼寓言 传奇》所代表的新趋势或许将在接下来的两年风靡游戏界。

中文游戏新高峰

回想起好几年前，我们玩一款作品如果想要读懂其中的剧情就不得不先学会一门外语，虽然也有官方推出的中文版，但也仅仅是寥寥可数的一小部分。而一些对某款游戏有爱、希望能让更多人了解这款作品的玩家对游戏进行汉化，从而催生了汉化组这样的群体。但无论汉化组还是官方制作，玩家都不得不等上很长的一段时间才能玩到中文游戏。不过随着外国厂商开始重视中国这片的市场，近年来官方中文版游戏的数量开始不断增长。像去年的《GTA Ⅴ》、《最后生还者》等大作都有中文版推出，不仅全球同步发售，而且翻译质量也非常高。当然这些作品原本只是针对港台地区推出，严格来说不算是为了照顾真正的中国地区玩家而制作。但随着上海自贸区的开放，国行版的Xbox One和PS4也蓄势待发，相信未来我们能玩到更多的中文游戏，而我们需要在意的，只是能否同步玩到罢了。



▲《刃 忍者龙剑传Z》的中文版与美版同步推出，对于游戏销售有着非常大的帮助。

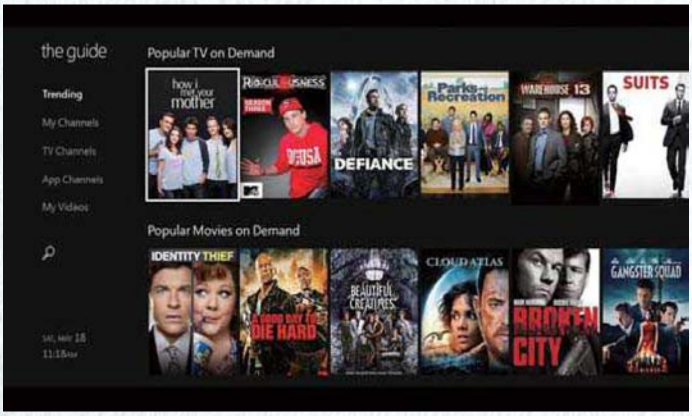
进军电视娱乐领域

早在2013年E3上，微软就因为在发布会中提及了太多电视节目内容而受到了“TV，TV，TV！”式的GIF动画改图调侃，索尼要更聪明，不去挑逗核心玩家那敏感的神经，但暗地里却该干什么干什么，所以在一年后的今天，我们可以发现次世代主机大战的两个主战方都在电视娱乐领域中迈出了属于自己的步伐。

索尼在今年宣布将会在PSN上提供视频节目服务，其中包括了超自然剧《Powers》和Jason Patric主演的飞行员题材故事剧，并承诺将会在日后提供更多内容。

步子迈得更大的微软早在2013年就宣布将会和斯皮尔伯格合作拍摄《光环》电视剧，而如今他们的电视剧计划已经变得非常庞大，足足有十几部作品正在筹备当中，一些微软旗下的第一方作品也会陆续加入到电视节目阵营中，包括了《神鬼寓言》、《战争机器》以及《极限竞速》等等。

在Netflix等网络视频媒体陆续进军电视节目娱乐的今天，索尼与微软的入场都是大势所趋，说不定在不久之后，国行版的两台次世代主机还会以观看高清原创美剧作为卖点来进行销售，兼具美剧迷身分的玩家们可以不妨期待一下。



▲其实Xbox One早在公布之初就展示出了丰富的电视和电影资源，如今加上微软自身的节目内容更是显得吸引力十足。

健身主题的变化

健身游戏与体感密不可分，而在Wii、Kinect和PS Move的体感浪潮过去之后，随着去年10月Wii的正式停产，以健身为主题的游戏已经渐渐淡出了人们的视野。

《Wii Fit》曾经创下了1月卖出百万，1年突破300万的佳绩，到了针对Wii U的新作《Wii Fit U》身上，却迎来了首周6560套的“大暴死”。最初坚决捆绑Kinect的Xbox One本应有着家庭健身的标配卖点，却还是不得不放弃。更不必说索尼PS系主机那个纯粹的摄像头和早就不见踪影的PS Move了。从消费者的角度来看，健身游戏的新鲜度也已经大不如前。

不过健身始终也是科技界不容忽视的永恒主题，放眼消费者电子市场，近年涌现了一批所谓的“穿戴设备”，其中不乏可以监测人体数据的功能。而在任天堂调整业务构造的方针里，以“健康”为主题的蓝海战略相当神秘，官方并未清楚描述所谓的“非可穿戴设备、非移动设备、扩大健康人口”的新硬件究竟为何物，也更加让人感到好奇。该健康业务的详情预计会在下半年内公开，并在明年正式提供服务，目标是在2016年到2017年实现盈利。看来虽然遇到了一个低谷，或许健身大潮在遇到了合适的新设备之后，说不定又会卷土重来。



◀《Wii Fit U》的惨败纯粹是时代的更迭所产生的结果。

独立游戏的崛起



▲独立游戏的崛起是市场演化所产生的必然结果。

关注过今年上半年两大盛会PAX和E3的玩家们一定会发现，独立游戏在游戏业界中的比重正变得越来越高。在PAX展会上，大作精而不多，独立游戏自然而然成为了最受关注的内容。而在E3展上，无论是各大厂商的发布会还是现场的试玩上，独立游戏都占了相当大的比例。与以往相比，独立游戏更多地活跃在我们的视线当中，而且更多地登陆到主机平台上来。3A大作需要大量的人力物力和财力支持，每一款游戏的开发周期都相当漫长，而独立游戏正好填充了游戏业界的空窗期。它的开发时间短，开发难度低，但这些游戏中所透露的想法让其迸发出耀眼的光芒。独立游戏没有3A游戏那样残酷的竞争环境，加上如今越来越受到主机厂商和玩家们的重视，相信今后在游戏类型和游戏数量上将会得到大幅度的增长。而对于初阶开发者来说，独立游戏就是一个很好的训练平台，对于著名开发者来说，这又是一个让自己梦想实现的地方。因此不难想象，今后的独立游戏，必将有更多的精品产生。

2014上半年四大硬件



▶主机平台的新挑战者，会是这个资源丰富的电视盒子吗？

Project Morpheus

作为与Oculus Rift分庭抗礼的另一款顶级虚拟现实设备，墨菲斯计划刚公开就受到了全球开发者和玩家的关注。相比起Oculus Rift，它有着更加优秀的外观设计、更高的配置和更强的游戏品牌号召力。不过虽然如此，目前墨菲斯计划仍然处于不断完善的阶段，可供试玩的内容并不算多，在E3 2014上，仅展出数款简单的DEMO供玩家体验，但即使如此，其颠覆性体验已经足够让人对未来的游戏科技表示期待。笔者有幸在E3上体验了这款硬件，在试玩过程中，游戏的整个画面会充满我的全部视野，而且最为神奇的是它能够侦测我的头部运动，当我的面部转向不同方向时，周围的景色会随之改变，并且转头的动作也会反馈到游戏当中去。除此之外，它的佩戴性有了大幅度的飞跃。以往索尼出品的头戴显示器，使用者需要先进行调整焦距等一系列准备，使用起来非常不方便，而且受其重量影响，很难长时间使用。但是墨菲斯装置的调节非常简便，工作人员只需要帮我把头盔戴上，往后系紧即可，不再有繁琐的调节设置。由于该设备有外接的装置，大部分的重量都转移到了该装置上，因此显示器部分的重量较轻，一旦玩家沉浸在游戏当中，不太会觉察到头部的负担，令人惊喜。遗憾的是，截止至目前该硬件还没有公布更多的消息，对于今后的游戏阵容或者硬件本身的售价都尚未有明确表示。但不管怎么样，索尼在今后的游戏发展道路上，又迈出了坚实的一步。



▲科幻感十足的外观设计是墨菲斯计划最大的卖点之一。

Oculus Rift

玩家们喜欢Oculus VR，往往不是因为他们喜欢Oculus VR。这不是一个绕口令，而是想要指出一个事实：比起它在努力研发的产品Oculus Rift，人们更关注的往往是这家公司的传奇崛起。当Oculus VR的始创人Palmer Luckey还在众筹网战Kickstarter上募款制作属于自己心目中的全景头戴显示器时，还只是一个无名小子，但是他的作品概念很快被著名开发商Id Software的始创人约翰·卡马克相中后，他就似乎迅速走上了人生的高速通道，从2012年到2014年，Luckey不但创建了他自己的公司Oculus VR，甚至把约翰·卡马克收为首席技术主管，还在今年被Facebook收购，完成了许多人喜闻乐见的麻雀变凤凰的过程。

然而在这极速的辉煌当中，Luckey的身影有了被边缘化的迹象，人们专注于关心这家企业的发展，讨论产品的最新改进和体验，追踪他们和ZeniMax Media官司之间的进展，甚至对卡马克在这一系列事件当中所处的位置议论纷纷，却没有太多人会去想起，这家公司其实正承载着一个年轻人的伟大梦想。作为纯粹的玩家，我们期盼着Oculus Rift能够如同Luckey所盼望地那样成为玩家们的首选，但更期盼的是这个年轻人能够从业界的阴云中脱身而出，获得他应有的荣耀和财富。



▲希望浓罩在Oculus Rift之上的商业利益阴影能够随着这款产品早日上市而消散。

Fire TV

作为一家全球知名的电商网站，亚马逊并没有把眼光局限在自己的一亩三分地内。在移动互联网的转型大潮中，亚马逊早早地就抓住了这一趋势，不仅推出了各种自主品牌的硬件，更是利用自己完善的支付渠道、丰富的内容打造出了属于自己的生态圈。因此虽然在操作系统上亚马逊仍然要依仗于Android，但其所展现出的形态却自成一派，而Fire TV正是亚马逊生态圈中的新晋成员。其实单从硬件上来看，Fire TV不过就是运行着Android系统的机顶盒，或许在硬件性能上有所领先，但和国内众多正规的、不正规的XX盒子并没有本质区别。然而其引人注目的地方，除了99美元的低廉售价外，官方推出的配套蓝牙手柄也是非常重要的一部分，这也就意味着亚马逊有意将Fire TV打造成一款廉价的家庭游戏终端。

或许有人会说，机顶盒配手柄并不稀奇，国内早就有类似的产品，更何况在大屏幕上玩Android游戏并没有太大的吸引力。确实，Fire TV目前也只支持运行Andorid游戏，不过其支持的游戏都做了大屏幕的适配与优化，操作舒适度上也不错，即便是使用遥控器游玩也能做到得心应手的感觉。不过Fire TV与其他Android机顶盒最大的不同在于，亚马逊有着强大的渠道控制力，并且拥有自己的应用商店，在这样的前提下更容易与传统游戏开发商们进行合作，强化自己专属的游戏阵容，毕竟像2K、育碧等开发商都已经逐步推出专门适配电视盒子的游戏。不过亚马逊自己也很清楚，Fire TV竞争对手并非是Xbox One或PS4，毕竟诸如后者这样的次时代主机，不仅性能强大，游戏的质量也更高，因此游戏在短期内很难成为Fire TV的主打项目。我们已经见识过太多野心勃勃却最终沦落的Android游戏主机，希望Fire TV能够凭借其背后的生态圈，最终在家用游戏主机市场占领一席之地。

Steam Machine

Valve是业界闻名的大厂，但从来不算是一个第一方，他们旗下早期的作品是在PC平台上打下了稳定的群众基础，如今也是靠着Steam数字平台在PC上大赚特赚，所以当听说这家厂商竟然要推出自己的主机时，不管有没有小伙伴，每一个玩家肯定都被惊呆了。但如果说这个决策是令人钦佩的，那接下来这台所谓“主机”的表现就让人丈二和尚摸不着头脑。它根本不是一般玩家认识中的主机，不但没有标准配置，甚至不是由专门一个厂商制作，玩家可以在不同电脑品牌店中买到不同配置型号的Steam Machine，它们惟一的共通点就是能够使用专门的Steam OS和独特的Steam手柄。问题是，从本质上来说，Steam Machine就是一台PC，它拥有完整的电脑后方接口，只要刷一个Windows系统或者MAC OS就可以直接当电脑用。于是，Steam Machine的最大对手不是什么PS4和Xbox One，而是同源的PC……这种左右互搏式的奇怪定位实在很难让人理解Valve创造这台设备的目的是什么，而在2014上半年，竟然还传出了Valve要制作掌机Steam Boy的传闻，更是让人无法理解其产品规划。

坦白地说，Steam Machine就是Valve一次探索式的尝试，直到今天，Valve都并不特别热衷于将自身的产品往家用机平台上搬，除了因为他们本身就算是偏重PC平台的开发者之外，实在不能排除他们也存着要挑战一次家用机领域的心。但就算资源再多，也得先想好入场的点再说，或许这就是为什么直到今天，我们都还没买上Steam Machine的原因。



▲外星人品牌所推出的Steam Machine，外形设计非常有品牌特点，其配置也是一如既往地高。

2014上半年三大厂商

微软

重组、裁员、高层换班，这三个词放到别的公司上估计得是被收购或者是更换经营大方向级别的事情，但到了微软身上，虽然算是大事，可是看起来更像是个胖子终于下定决心瘦身，甩掉十几斤肥肉无损元气，还可以减轻负担加快动作和反应。

事实上，不说其他方面，光就从玩家们最关心的 Xbox 部门来说，微软本身的内部调整还是非常有效的。他们把玩家出身从来态度诚恳讲求实际的菲尔·斯宾塞放到了负责人的位置上，换来的就是今年微软在发布会上的精彩表现，除了游戏之外还是游戏，废话别多讲，也不要提什么莫名其妙的政策和举措，最终赢得了满堂喝彩。

而在另一方面，微软的主要裁员来自于其新收购的电子通讯老厂诺基亚，其路数和当年索尼收购爱立信有几分相似，在一番大清洗之后，被剥离出核心价值的诺基亚终将会成为微软的一部分，而其所蕴含的技术价值也会被这个软件巨人充分吸收，转化到其目前正在锐意拓展的硬件领域上，作为最新拳头硬件产品之一的 Xbox One 也将位于受益名单当中，虽然我们不能盼着以后新版 Xbox One 能够像诺基亚手机一样“刀剑不入”，但其硬件结构上或许还能够比如今粗犷的内部设计更上一层楼。

另外一点更重要的是，比起不断在卖大楼抛股票的竞争对手，微软仍然在持续不断地赚钱，2014 年的第一季度盈利 52.4 亿美元，同比增长 17%，第二季度盈利 65.58 亿美元，同比增长 3%，提升比例虽然不算高，但是主力硬件产品 Surface 的营收增长了足足一倍，这个平板电脑系列的普及化也是对于扩展微软的硬件帝国大有助益，如果今年下半年微软还能维持着如此漂亮的营收成绩，前景还是一片大好。



▲收购诺基亚对于微软所产生的助益无可估量。

索尼

对于索尼来说，2014 年上半年既是最好的时期，又是最坏的时期。索尼推出 PS4 后实现全球（除中国大陆地区外）的销售热潮，截至 6 月 21 日为止，PS4 已经在全球卖出了超过 800 万台主机，一时间风头无两。而索尼也在近期宣布 PS4 已经开始实现硬件盈利。与过去亏本卖主机、软件盈利的模式不同，PS4 一开始就制定了高于成本价的批发价格，不过在摊销了营销成本之后，仍然存在亏损。而现在 PS4 刚上市半年时间，已经实现硬件上的扭亏为盈，这在 PlayStation 主机历史上应该还是第一次。索尼在今年的 E3 上，也公布了多款重量级的游戏作品，受到全球玩家的瞩目，相信今后 PS4 的销售热潮还将会继续延续下去。

但是 PS4 的热卖，并没能扭转索尼集团亏损的整体局面。索尼集团于 5 月 14 日公布了上个财年的财报，总营业额同比增长 14.3%，达到 7.7673 万亿日元，但是亏损额从前年的 415 亿日元进一步恶化，净亏损高达 1283 亿日元。主要原因是出售 VAIO PC 部门导致 917 亿日元的损失。PS4 畅销是上个财年索尼的经营亮点，尽管如此，游戏部门仍然存在 81 亿日元的亏损，此外索尼网络娱乐的 PC 网游业务收入降低了 62 亿日元。上个财年，索尼游戏部门总营收为 9792 亿日元，同比增加 38.5%。自从 2007 年以来，索尼集团在 7 年时间里 6 度亏损，预计本财年索尼仍将亏损 500 亿日元。为此索尼集团的 CEO 平井一夫也在财报公布后遭受外界质疑，甚至还有要他下台的声音出现。不过他还是顺利连任社长，今后将继续担任索尼首席执行官的职务。他表示索尼扭亏为盈的关键仍然是他上任时提出的三大核心：数码影像、游戏与移动业务。至于今后会怎么样发展，就让我们一起拭目以待吧。



▶平井一夫“一个索尼”的伟业还需要亏多久才能够达成呢？

任天堂

任天堂原本计划在上年度卖出 900 万台 Wii U，但这个目标最终只实现了不到三分之一，这台萎靡不振的主机直接导致了 464 亿日元的经营亏损，就连岩田聪也不得不承认，任天堂过分依赖于单一游戏主机的业务构造亟需变革。因此，任天堂计划自今年开始，将从 3 个方面入手，改善收益结构。3 个方面分别是开拓健康主题的蓝海战略、积极挖掘角色品牌的商业价值，以及向其他国家的新兴游戏市场投放游戏产品。

角色品牌授权的合作形式我们已经可以窥探一二，《塞尔达无双》便是打头阵的游戏作品，甚至在《猎天使魔女 2》中我们也能领略到老任大胆的思路，而另外一种形式则是 E3 上公布的 amiibo 手办，预定年末发售的《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》将同捆这种手办，明显是要试探其实际的市场表现。这种品牌联动，深度合作的模式能够产生有趣的化学反应，在提高第三方游戏品质的同时，也能增强任天堂自身产品的吸引力。

至于面向新兴市场的战略，则是针对当地消费水平，专门开发硬件和软件，这方面的产品最早也要在 2015 年才能面世。这里提到的新兴市场无疑也包括中国大陆，但任天堂对自贸区的开放持相当谨慎的态度，似乎不打算效仿微软或者索尼照搬原有的商业模式。因此理论上最有可能引进大量游戏的任天堂，却至今也没有任何实际的新动作。

在今年 E3 上任天堂重点展出了多款 Wii U 的新作，从之后的活动中还可以看出其对于第三方游戏支持的重视，这些作品将与 3DS 的一连串新作共同在下半年形成强大的软件阵容，不过相对地，任天堂至今在硬件上一直保持低调。因此从时机上看，健康主题的产品有可能会在 TGS 上正式亮相。总体而言，在度过了算是波澜不惊的 2014 上半年后，下半年老任说不定会有很多玩家们意想不到的大动作。


▶一直拒绝对移动端平台妥协的任天堂能够在未来走出什么样的道路呢？

2014上半年两大展会

PAX

世界著名的游戏展PAX EAST 2014在今年的4月11日至13日于波斯顿会展中心举行。虽然这个展会的关注度并不如E3高，但它有着高企的人气，短短的3天就吸引了92个开发商带来了104款游戏，并有超过5万名观众参与其中。在本届PAX上，呈现出了大作量少质优，独立游戏满地开花的特色。大厂商们对PAX的热情并不高，任天堂、索尼、卡普空和EA相继缺席，但也让他们的竞争对手，例如微软、Oculus VR等得到了更多的关注。育碧成为了本次展会上最受关注的展出厂商，其展出的《看门狗》和《光之子》都让参加展会的观众感到惊艳。除此之外，《邪恶深处》、《进化》和《中土 摩多暗影》也受到了极大的关注。

与大厂商的相对冷清比起来，独立游戏呈现的是满地开花的状态。一些之前不太受到关注的作品得到了更多的展现机会，不仅有大量新作在PAX展会上公布，而且当中还不乏类似《至黑地下城》等精品。PAX EAST游戏展官网甚至还专门开辟了独立游戏作品展示的栏目，这也看出了展会另辟蹊径的决心。而这些创意和可玩性满点的游戏，也展现出了优良的素质。

总而言之，PAX展并没有太多的惊喜的内容，但是它为独立游戏提供了一个优秀的平台，而展会上展出的许多独立也为游戏界填补了不少类型上的空白，在独立游戏大行其道的趋势引领下，今后的PAX依旧值得我们期待！

▶PAX比起展会，其实更像是一场玩家们的大派对。



E3



▲E3，Greatness Awaits!

2014年的E3还是在老地方洛杉矶会展中心召开，时间则比去年要早上一天。和往年的E3比起来，其实今年E3在惊喜度上不算太高，可是作为次世代正式发售后的第一个E3，重要程度却是不言而喻，所以五大厂商的发布会上都是亮点颇多。把游戏当成炮弹猛地往玩家们头上轰的微软是游戏阵容最亮眼的一个，多款独占大作的登场也预示着Xbox One在接下来的时间中将会继续为玩家们呈现丰富的游戏阵容。EA把运动类游戏当成是主打，其他游戏方面则有《龙之世纪 宗教审判》和《模拟人生4》等大作撑场，但整体而言亮点不足。相比起来，同是大型发行商的育碧今年的发布会大受好评，除了因为游戏阵容鼎盛大作频出外，优秀的预告制作水准也是其加分点。索尼发布会也有众多亮点，《未知海域4 贼途末路》的公布更是引来无数粉丝欢呼，不过尿点过多的问题也一定程度上影响了玩家对其的评价。至于任天堂，虽然今年继续以网络发布会而不是现场发布会的方式来展现自己的游戏阵容，但凭借其网络直播形式的优势，创造出了非常多的笑点，令人难忘。

但更为重要的是，多款在E3上公布的大作已经纷纷决定全面支持次世代平台，而不再是像去年般地出现一大批不伦不类的跨世代作品。放开手脚的开发商创造出了许多拥有着崭新面貌的作品，许多系列新作也拥有了以往完全无法想象的变化，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》和《刺客信条 大革命》是其中的标兵，全面进化的游戏方式将会令任何一个系列玩家期待不已。

这就是2014年的E3，一个呈现着世代交替，凸显着新趋势脉搏的存在，随着东西游戏市场的差异日益加强，它的地位，将会变得一年比一年重要。

2014上半年一大期盼

在2014年，对于国内玩家们来说，虽然游戏界风云变幻，但最令人关注的，还是莫过于国行主机的出现。已经习惯了被排除在整个世界之外的中国玩家们终于又再一次感受到了与国际接轨的感觉。当然，和真正意义上的世界同步比起来，我们还有很长很长的路要走，但是上海自贸区的出现和游戏机禁令的解除，的确让每一个中国玩家都感受到了吹入游戏界的春风。

通过和百视通合作进入中国市场的微软已经确定将会在今年9月发售Xbox One，随着CCG上公布的中文界面和中文语音操作特点被网络迅速传播，加入学习机功能的特点虽然引来诸多吐槽，却无人能否认这一入乡随俗营销方式的合理性。而在笔者写下这篇文字时，被称为国内第一游戏展的ChinaJoy也即将开展，业界普遍认为百视通将会在CJ上公布主机的具体售价和发售时间，可以说，到了那一刻，国行主机是自PS2在国内发售之后第一次离玩家们如此接近。

相比起来，索尼的步伐要更谨慎一些，但是在公关宣传上则要更为高明，先不提其国内商业部门对于媒体的频繁接触和信息传递，光是在CCG上优秀的展台布置就绝对值得夸奖，其主机的阵容也比微软要更丰富，除了当红新贵PS4，连掌机领域的最新产品PSV也有登场，一次过满足玩家们的对于电视娱乐和编写娱乐的需求。虽然目前尚没有消息证实索尼会在CJ上公布重要的消息，但考虑到PS2曾经作为正式产品登陆过我国市场，经验远比对手丰富的索尼肯定会制定出优秀高明的销售政策，因此PS4和PSV在中国内地市场上的表现也令人份外期待。

就连对整个市场保持审慎的任天堂，都有着对应中国市场推出产品的决定，2014年或许对于国际游戏界来说是颇为重要的一年，但对于中国玩家来说，这简直是足以被载入史册的一年。因为政策的不可预料性和整体游戏市场的混乱，我们无法断言国行主机能否在国内现有的市场中顺利地销售，但是它们的出现就是一个最为美好的征兆，足以让我们对整个中国游戏界的未来前景充满了美好的期盼。属于中国玩家们的幸福日子，或许，就在明天。





多边共享 Fun Factory

多边·游戏 一座独属于你的灵山——独立游戏《山》

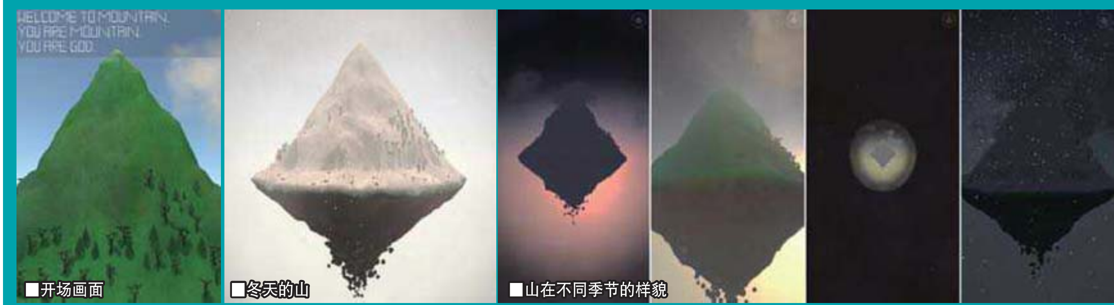
哪尼 提供

《山》是一款很难让人界定其游戏类型的作品，在刚开始时，玩家需要针对三个简单的问题画出自己心目中的形象，根据这些数据，游戏中会生成一座悬浮在空中的山丘，而这就是独属于玩家自己的灵山，游戏的过程就是要看着这座山不断地变化，产生新的样貌。从这个角度看来，这似乎就是一款模拟育成游戏，问题是玩家根本不能够对山施加直接的影响，除了利用按键奏出一些旋律和旋转观看山峰，或是放大画面去观看细节，玩家不能够对山上的一草一木作任何的改变。事实上，当玩家打开设定界面时，操作那一栏上面就明明白白地写成“Nothing”，也就是说玩家能做的事情，其实不会被算进操作范畴里。

在《山》上市后，立刻就在玩家群体中引发了争论，到底它能不能被算作是一款游戏？还是更接近艺术品？值得玩家花1美元去购买吗？

事实上，本作的开发者大卫·奥莱理（David O’Reilly）把这款作品定位为接近于休闲应用而不是纯粹的游戏，我们所习惯的“玩”并不存在于这款作品当中。《山》向我们证明了游戏娱乐的方式并非是只有拼命摄取玩家注意力，不经意的点缀和文艺化的表达也能够让人沉迷其中。当我写下这段话时，山上已经迎来了秋季，一团湿漉漉的雨云浓罩了山体，让其变得约隐约现，此时一股宁静的感觉也逐渐浓罩住了我的心头。或许，这就是《山》的魅力所在。

如果你也对这款作品感兴趣，不妨按照下面的链接前往App Store下载，或是通过下面的二维码前往相应页面。



■开场画面 ■冬天的山 ■山在不同季节的样貌

iOS App Store 链接：https://itunes.apple.com/us/app/mtn/id891528055?mt=8&l=fr&ign-mpt=uo%3D4

多边·模型 泰坦天降20寸可动涂装成品模型

伽蓝 提供



在刚刚过去的泰国玩具展上，香港著名模型制作公司threezero公布了热门游戏《泰坦天降》中阿特拉斯机甲（Atlas）和驾驶员的模型。本品为可动涂装成品模型。产品特色是机甲模型的舱门可以开启，并可将6寸的驾驶员模型放进驾驶舱中，还能够用LED光源还原原作中的可发光部位，效果很是高大上。另外此模型不仅涂装精美，可动性和细节也很值得称道。据说本品拥有用超过100件零件制作出的精密细节，非常让人期待。

此款模型比例为1：12，产品包括一只高达20寸（约50CM）的机甲模型和6寸（约15CM）驾驶员兵人模型，预计这货的售价为350美元，发售日目前定在了2015年第一季度。有爱的玩家可以通过国内电子商务渠道预定。



Titanfall Atlas产品规格

- 全高20英寸。
- 超过100件零件制作的精密细节。
- 5个可动的腰部油压关节。
- 标准武器XO-16 Chaingun 。（可拆卸弹药筒）
- 可完全打开的舱盖与驾驶舱。
- 两个躯干及可动的双腿装甲板。
- 可发光的驾驶舱。（可互换红色和蓝色的讯号灯）
- 可旋转的头部侦察器。
- 两侧的枪弹匣与织物装备。
- 可动的手指和脚掌关节。
- 6英寸完全可动的驾驶员，可收藏於驾驶舱内部。
- 驾驶员配备R-101C Carbine步枪及全身装甲部件织物装备。
- 使用单3A电池两枚（模型不包括电池）

多边·游戏 一个人的桌游——《纸笔骑士》介绍

稀饭 提供



在当一个全职编辑之前，稀饭我有过一段赋闲的时间，那时候我曾经接触过一种对于大多数人来说都蛮神秘的娱乐，那就是玩纸上RPG游戏，也就是所谓的TRPG。当然，时代进步了，现在跑团基本都不用纸了，而是用专门的通讯软件玩，除了对话打字，还能够画地图投骰子，事后整理一下战报发去论坛，整个游戏过程一目了然。当然，玩过一次之后我就再也没碰这游戏了，一来是专业的DM不容易碰上，二来是玩起来真的很花时间。那么对于没有机会遇上跑团的玩家们来说，有没有可能通过其他手段来体验一下跑团的乐趣呢？由自来巴西的Behold Studios开发的《纸笔骑士》(Knights of Pen & Paper)或许能够弥补玩家们的遗憾。

虽然名字里又有纸又有笔，但本作其实是一款移动端游戏，玩家们在iOS的App商店用原名搜索就可以找到。这款游戏其实在2013年7月底就上市了，不过稀饭我还是最近才接触到，一玩之下——说惊为天人夸张了点，但的确被游戏独特


■实际游戏画面


■战斗画面

的设计勾起了美好的回忆。总体而言，《纸笔骑士》就是一款颇传统的RPG，不同职业的角色组成团队挑战各种奇幻怪物，开宝箱道具和装备设定自然也是少不了的。但令它如此特别的地方并不是这些烂大街的内容，而是这款游戏是在模拟一场TRPG的进行过程，所以在游戏界面的最中央，我们可以看到一张大木桌，和一位坐在木桌后方的大叔，他就是负责掌控整个游戏基本规则的DM，整个游戏中玩家遇到的所有挑战都是由他所创造的，而这个团当中的PC——也就是玩家们也是由游戏中的NPC扮演，例如上班族大叔、送外卖的小哥和嗓门超大的老奶奶等等，所以严格来说这就是一个TRPG主题的《模拟人生》。

在游戏过程当中，玩家们可以对TRPG这种最为古典的角色扮演游戏进行方式有一个直观的认识，DM手里拿着一本规则手册——也有可能是怪物手册等TRPG工具书，坐在桌子的一方，负责宣布规则、描述环境、主持战斗以及订立奖励等等，而坐在桌子另一边的PC们则每人身前放着一张人物卡，随时根据自己扮演的角色作出符合设定的发言。最重要的是，游戏中一切由概率决定事情都需要通过骰子来决定，本作中连这一点也非常有爱地通过动画效果还原，所以这款作品除了娱乐意义之外，还多了一个普及TRPG知识的科普用途，光冲着这一点，各位对TRPG感到好奇或有爱的玩家们也应该去试一试~

iOS App Store 链接：https://itunes.apple.com/cn/app/knights-of-pen-paper/id549248038?mt=8&ign-mpt=uo%3D4

多边·文库 《刀剑神域 Alicization Dividing》简体中文版本月发售!

时雨 提供

终于，在等了好一段时间后“《刀剑神域》系列”作品的第13本小说终于在这个炎热的7月发售了！时雨我作为真饭虽然早已看完了日文版的连载，但还是对中文版充满了期待，相信许多读者肯定也是翘首以待吧。

目前“《刀剑神域》系列”的故事已经进行到了第四个故事篇章Under World篇，在篇章的开端中，桐人因为意外而受了重伤，而且大脑也受到了损伤，所以最后被菊冈诚二郎从医院转移至秘密设施Ocean Turtle，并强行进行Under World完全潜行来进行脑损伤治疗。

在虚拟世界中醒来的桐人与名为尤吉欧的NPC以成为整合骑士为目标而一起修行，还与罗妮耶和蒂洁结识，一段时间的相处后，四人间建立了深厚的友谊。但快乐的日子并未持续太久，罗妮耶和蒂洁被卑劣的贵族们所陷害，目睹了此事的尤吉欧想要对贵族们拔剑相向，从而触犯了禁忌，被桐人和尤吉欧的青梅竹马，身为整合骑士的爱丽丝抓捕到中央大圣堂的地下牢房。不过随后两人凭桐人的聪明才智逃脱，Under World篇的故事也随之展开。

在这本最新的单行本《Alicization Dividing》中，桐人等人朝着中央大圣堂的最顶层前进，这个大圣堂高达100层，在经过几番恶斗之后，桐人如今已经快要到达终点了。他与尤吉欧寻找着的爱丽丝相遇，并且向她透露了她真正的名字，到底这位少女又要如何面对这一突如其来的真相呢？

而在另一边厢，尤吉欧则遇到了最强的整合骑士，使用“时穿剑”的贝尔库利，到底尤吉欧的“连续剑”能否击败这个史无前例的强大对手？

在这两个巨大的悬念之外，《Alicization Dividing》还有着众多精彩的亮点，前几本作品的铺垫也将在本书中迎来高潮，各位SAO的真饭们不容错过哦！另外本期还有《刀剑神域 虚空断章》的中文版游戏攻略，想要了解其故事的玩家不妨试一试，说不定你就会深深爱上这个故事。最后，本期读编还有这款游戏以及《刀剑神域》主题凉扇的大抽奖，还不赶紧来信参与！



©REKI KAWAHARA ILLUSTRATION:abec
KADOKAWA CORPORATION ASCII MEDIA WORKS









独立之光

看过上期的独立游戏特企之后，各位读者是否觉得意犹未尽，想要了解更多关于独立游戏的知识，并接触一些经典的独立游戏？本期开始新增设的栏目“独立之光”将继续邀请独立游戏达人 @ 拼命玩三郎来为我们进行知识补完，感兴趣的读者们还不赶紧往下看！

文 @拼命玩三郎 编 稀饭 美编 NINA

独立游戏资源补遗

独立游戏就是一个大坑！话说三郎我看到上期的独立游戏专题印刷成文后，按耐不住激动的心情抚书夜读，看到末处才猛然想起漏掉了两个很重要的独立游戏资源，正好本期受邀写作专门的独立游戏栏目，遂作此文以补之。

Humble Bundle

▲Humble Bundle的标志，是一个绑在棍子上的包袱。

Humble Bundle，原本名称为 Humble Indie Bundles，成立于 2010 年。作为一个 Steam 的潜在竞争对手，Humble Bundle 采用了一种别具一格的销售策略：将多个游戏捆绑成“收藏包“的形式出售，而且价钱是由购买者决定的，该用 5 美元还是 10 美元买下一堆游戏，全凭购买者的良心。收藏包以独立游戏为主，价格非常优惠，甚至不乏等同“0 元销售”的游戏，因此也被玩家戏称为“节操包”。同时，这些“收藏包”往往会与慈善团体挂钩，所得收入将会部分拨归包括电子前沿基金会、Charity Water、美国红十字会等慈善机构，因此“收藏包”又被称为“慈善包”。

自 2013 年 3 月起，Humble Bundle 开始以每周特惠的方式推出收藏包（Humble Weekly Bundle），并且每个收藏包都有一个特定的主题，例如最近一周的主题是“Simulators 2”，也就是专门针对模拟游戏的第二套收藏包；而再上一期的主题则是“Eye Candy”，收录了一些视觉上别具一格的游戏。

据 Humble Bundle 的创办人 Jeff Rosen 介绍，“收藏包”的灵感来源于 Steam 上类似的捆绑销售，但 Humble Bundle 仅从中提取 15% 的分成。在薄利多销与慈善概念推动下，大多数收藏包都能获得 100 万美元以上销售额，独立游戏开发者也因此获得了相当不错的回报。

Humble Bundle 在 2011 年获得了红杉资本 470 万美元的投资，其收藏包模式也被其他网站效仿，例如以下的网站，也会不定期推出游戏收藏包，有兴趣的可以去看看：

http://flyingbundle.com
http://www.bundlestars.com
http://www.indiegala.com
http://groupees.com
https://indiegamestand.com

Humble Bundle 近期推荐游戏



1.《宇宙沙盘》(Universe Sandbox)，一款以宇宙模拟为题材的物理沙盘游戏，玩家可以创造各种星球、星系，以观察其相互之间的影响，甚至模拟一次陨石撞地球，或是改变月球的轨道，看看会给地球带来什么变化。游戏于 2008 年公布第一版，2012 年发布稳定版，而《宇宙沙盘 2》则还在 alpha 阶段。游戏在 Steam 上售 9.99 美元。而价值 10 美元的“Simulators 2”收藏包还可以额外获得模拟经营游戏《烹调，上菜，美味》(Cook, Serve, Delicious!) 及《劲爆美国棒球 14》(Out of the Park Baseball 14)。

2.《雷堤康的秘密》(Secrets of Retikon)，是一款由 Broken Rules 公司于 2014 年 1 月在 Steam 发布的 2D 开放世界探索游戏，玩家可以飞跃在广阔的阿尔卑斯山脉，遇见各种野生动物，解开古老文化的秘密。除了探索游戏的主线剧情，玩家还可以编辑或创建自己的关卡，并通过 Steam Workshop 与朋友分享。游戏画面精美到极致，每一个定格的画面都堪称艺术品，获得了多个游戏网站、游戏节颁发的专

业奖项。游戏原价 9.99 美元，而相近的价钱则可以在 Humble Bundle 获得包含 5 款游戏在内的“Eye Candy”收藏包，当然在你看到这篇文章的时候这个优惠已经过期了，不过说不定以后哪一个捆绑包当中又会再次加入这个游戏，大家不妨多多关注。



Ludum Dare

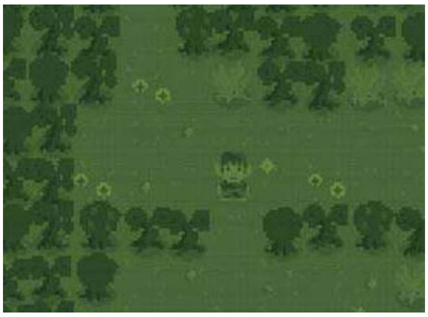
Ludum Dare

▲Ludum Dare 的标志，发音是“loo-dum dar-ray”，近似于中文的卢丹达瑞，源于拉丁文“制作一个游戏”的意思。

Ludum Dare 是一个以推动个人游戏开发为目的的游戏开发竞赛（官网 http://www.ludumdare.com），由以乐于分享开发经验著称的游戏开发者 Geoff Howland 于 2002 年 4 月创立，目前已经发展成一个每 4 个月举行一次的常规性比赛，截止目前为止已经举办了 29 届。比赛的特点是参赛者必须在 48 小时内独立完成指定主题的游戏。从 2010 年 8 月的第 18 届开始，又专门针对游戏开发界流行的“Jam”模式（可以理解为混搭），增设允许团队参赛的 72 小时比赛，两个比赛项目分别被称为 LD48 和 LD72。为了鼓励参赛作品的传播，主办方提倡使用 Flash、Unitiy、HTML 等技术开发在网页上可玩的游戏，其次才是 Windows 单机游戏。

由于赛事频繁，规则刺激，使得 Ludum Dare 成为了独立游戏的创意爆发温床，每一届都能出现一些前所未有的新玩法、新创意。虽然受时间所限，很难产生什么旷世大作，但相当一部分得奖的作品，后来都推出了正式版本并且颇受欢迎，这里列举几个给我印象最深的作品。

2012 年 8 月，第 24 届，比赛主题是“Evolution”，意即“进化”。LD48 冠军作品《进化大陆》（Evoland）可谓惊为天人：初进游戏，以为只是一个画面极其简陋的翻版“塞尔达”RPG，而且一开始只能简单的左右移动，连基本的声音都没有。但随着游戏的深入，玩家可以在大陆发现各种增强游戏性的“宝物”，例如声效、怪物、武器、存盘点等等，而且画面也会被不断强化。原本提交到 Ludum Dare 的参赛作品，尽管游戏画面只是从 GB 时代的黑白灰阶进化到 SFC 的 16bit 画面，已经难以想象是 48 小时内的作品。后来登录到 Steam 的正式版，在 Flash Stage 3D 的支持下，最终可以进化到超越 PS2 级别的 3D 画面，不可思议地带领玩家走过了一遍游戏机发展史。



▲《进化大陆》的初期画面。



▲《进化大陆》几经进化后的中期画面。



◀《进化大陆》进化到3D时代后的画面。



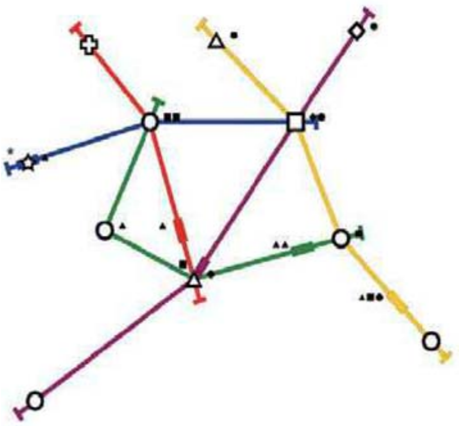
▶《进化大陆》最终进化完成后的画面。

2013 年 4 月，第 26 届，比赛主题“Minimalism”，意即“极简”。LD72 冠军作品《孤身一叶》（Leaf Me Alone）是一款平台动作冒险游戏，控制一个小家伙在一个乍看有点像《FEZ》的世界里游荡，没有任何对白，没有任何剧情交代，一开始甚至不知道游戏的目的。但随着游戏的推进，会让玩家慢慢地有所领悟，然后不知不觉深入游戏一探究竟，最终也明白了游戏名字的来源。为了不破坏大家的游戏感受，这里就不剧透太多了，总之是一款很值得一试的游戏。特别要骄傲一下的是，我翻译过的游戏名字很多，被引用的也很多，而这个是我最喜欢的其中之一。



◀《孤身一叶》的基础动作设计非常简单，但作者们愣是玩出了很多变化。

就算是非冠军作品，同样有很多精彩的小品，例如与《孤身一叶》同届的另一个作品《地铁规划》（Mind the Gap），虽然总分只获得第七名，但却拿下了最佳创新奖。游戏同样紧扣了“极简”主题，玩家需要用 5 条线路来回运输用符号代表的“旅客”到对应符号的“站台”，通过极简的音乐与图形，达到了非常强烈的治愈效果，时间不知不觉就溜走了，人的心境也随之平和了。



▲《地铁规划》意外地产生了极佳的治愈效果。

赛后，开发团队在《地铁规划》基础上，开发出新游戏《迷你地铁》（Mini Metro），不仅加入了列车与站台的升级元素，更计划在世界各地征集真实的地铁线路图以加入到游戏中，希望在不放弃极简风格的前提下，做出可玩性及真实性更高的地铁游戏。游戏目前还在 alpha 阶段，有兴趣的玩家可以到官方围观（http://dinopoloclub.com/minimetro ）。

资源暂且就先补充到这里，如果你是有心人，已经可以顺藤摸瓜深入独立游戏的这个大坑了。从下一期开始，我将会按主题向大家介绍更多富有创意的独立游戏，以及最新的独立游戏资讯，敬请捧场。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★上回说到梦叶被一众WS党逼着开大盒，没想到梦叶童鞋定力十足，硬是挺过了众编一番努力"传销"没有入坑。不过他似乎因此而被"怨念"缠身，连续两次被无良商家哄骗，差点吃下了有违自己信仰的猪肉，看来开大盒保平安这句话也不是完全没道理哦。

★本期小编们前去观影《变形金刚4》，虽然大家都觉得肯定会是烂片，但似乎总体来说大家还是看得很开心，观影完毕后讨论不断，但说的不是片里的亮点，而是各种有违常识的电影桥段和差劲的编剧手法，看来就算烂得可以广告成堆，只要打出《变形金刚》这个招牌，还是会成为话题中心的，不知道各位读者的观影感受又是如何？

★当各位读者看到这期杂志的时候，暑期特刊大福利已经截止报名了，想要知道自己有没有成为幸运读者就请赶快查看本期读编公布的入选名单吧！

★最后提醒各位读者一句，本期UCG有回馈读者的优惠，详情已经写在了杂志的封底上，千万不要错过哦。

Email JosephLee：由于近期有规划去香港旅游，想请问一下小编一般在香港去哪儿买游戏会比较合适。我之前去的时候是在商场里的音像店铺买的游戏，但感觉价格并没有什么优势，有些甚至比淘宝还更贵，有没有一些专卖游戏的店铺推荐，或是小编们自己去香港的时候一般会去哪儿买呢？

如果是贪图便宜的话其实没必要特意到香港那边买。且不说路费，就以新作为例，国内网店跟香港的商铺都有类似（或相同）的供货渠道，所以进货价没有太大区别，香港的实体店算上铺租成本，自然会比国内网购要贵。而日版游戏虽然比较快，但价格也是由店铺说了算（在那边日元兑港币一般以13~15算），所以价格可想而知。如果想逛游戏动漫相关的商铺，首推旺角的信和中心，那里可以说是大型的ACG集散地，游戏、CD、手办等应有尽有，但价格如上面所说。单纯想买游戏的话还可以去湾仔的东方180，具体你在湾仔站下了地铁之后问问人就知道了。除了新作之外，那边还可以淘到很多廉价但很值得收藏的中古游戏。

Email 雪夜湖心亭独赏：小编们，你们有些是球迷的，既要努力工作拼命玩，还要熬夜看球赛，真不易啊，给你们敬个礼。

看到您的来信后，编辑部球迷们最大的感触就是："理解万岁啊"！虽然熬夜看球后继续工作的辛苦不言而喻，但是对于四年一度的足球盛宴来说怎么都不想错过。本届世界杯上精彩的比赛瞬间恰好证明了这份辛苦没有白费。

编辑部游戏风向标

马里奥赛车8 | 10人

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士 | 3人

妖怪手表2 元祖·本家 | 2人

妖怪手表发布会上出现了乔布斯……

——除了喵KB 48竟然还有iWatch捏他，所以《妖怪手表2》的菜单捏他iPad，初心者也不觉得奇怪了。

别说吊打这么难听，我也就在前面吃吃金币放放香蕉皮而已，红龟壳都拿不到一个怎么吊打呢。ヽ（´▽｀）ノ

——《马里奥赛车8》比赛面对宇宙人连道具都搞不过的风骚车技，众人纷纷表示"友尽于此"。

在开始采集之前，我会假装四周看风景。

——《夏莉的工作室》作为系列第一部可以自由调整视角的作品，宇宙人每进一个地图都会习惯性地转一下右摇杆。

Email DeathCLutch：通关《看门狗》的感觉很好，并没有喷子们说得这么差，可是我觉得最难的并不是骇客，而是被警察叔叔们追着打，好难逃脱，小编们有好办法吗？

想不让警察叔叔追最好在真正被通缉前的扫描阶段就用Jam Cos这个道具来避免达到100%，如果真的被通缉的话确实很难甩掉警察，原因在于就算是低等级的通缉警察都会出动直升机，而如果不甩掉直升机几乎是没有办法逃脱的，要想甩掉直升机，要么升级技能树中黑掉直升机的技能，要么直接下车开枪打掉飞机上的警察，然后再作逃跑。其实个人推荐的终极甩警察大法是——直接读取上个记录点重来，简单高效！

Email Normandy SR-2：知道各位小编都很忙，但本人对E3实在太感兴趣了，明年也打算自己去看一次，所以我想问问E3的具体细节。比如：下飞机之后怎么到洛杉矶的市区？也像国内有机场大巴吗？美国城市地广人稀，但如果没有车只用公共交通能到展馆吗？在美国普通的宾馆住一宿、或吃一顿便餐大概多少美金？E3是游客都能进吗？可以的话票价多少？像微软的发布会是只有媒体才能进吗？E3持续多长时间？每天进入都要买票吗？试玩的小黑屋有VIP，什么样的人才能是VIP？我知道我的问题有点多，但我对E3真的很期待，希望各位小编能抽出一点点的时间，帮忙回答一下。"

虽然作为去过两次E3的过来人，我非常想要回答读者大人你的全部问题，但在这之前我们需要指出一个关键的问题——E3是业内展会，普通观众是进不去的，同样的道理也适用于厂商的发布会，所以非业内人士想要参观E3是基本没什么希望了。

说起这个，其实TGS倒是对公众开放的，而且因为日本离我们很近，无论是机票价格还是其他花费都比去美国要低廉，申请签证的难度也比较低，个人是比较推荐读者们尝试参加。

而且我们最近正在考虑制作TGS相关的参观指南甚至是日本旅游的攻略，各位读者大人们不妨期待一下。

猛拍一砖

Email ARALA：349期第30页《讨鬼传 极》里的金碎棒和铳介绍明显反了吧？

恭喜宇宙人连续三个月获奖，在这给你颁发金砖头奖项，正脸朝过来（举砖）。

……我更想要个不会出BUG……最好还抗冲击的金脑袋（擦血）。

宇宙人最近出错率高，而且都是低级错误，这次必须重罚，其他同学要引以为戒。

Email T-yang：今年的E3，Capcom没有公布《生化危机》的新作让我有点失望（总感觉今年的E3比较平淡），但无法消退我对《生化》的热情。当年买X360就是为了《生化危机5》，而且最近我听说好像有《启示录2》，登陆平台好像包括旧主机，我感到非常兴奋（即使可能是假消息）。不知吉尔会不会再次登场，她可是我最喜欢的女主了，当年《生化5》能够使用她那可是非常的棒！但后来的《启示录》，那凤姐脸让我感到淡淡的忧伤，幸好游戏时并不会看到她的脸……所以我真心希望Capcom如果有《生化》新作的话，还能有吉尔的戏份（不管是不是友情客串）。只是能不能不要这样整容失败的样子，即使是用回《生化5》的建模也好啊（我发现好像各女主中只有吉尔是整容失败而已……）。

老实说整个《启示录》里面的人设都有种诡异的违和感，或许这个特例可以理解为一款外包作品难以避免的情况吧。而且从最初到现在，就跟生化系列本身的变革一样，吉尔换了那么多次脸，我好像已经对她的形象也越来越模糊了……不过她的人气这么高，在以后的次世代新作里露面应该是没有问题的。就算真的没有戏份，老卡也还是能用DLC加进去的，放心。

Email d：独立游戏的特企感觉很棒，以前我只对几个独立游戏感兴趣，看了这次的特企后，不由得感叹：独立游戏果然是游戏业界的血液来源啊~\(≧▽≦)/~（个人觉得独立游戏的制作人再过一段磨合期，就有可能被大厂商看重，做出更有想像力的原创佳作）。

其实严格说起来这个还是要感谢移动端平台今天蓬勃的发展，有了这个入门门槛低，受众面广的市场，才有了今天独立游戏的蓬勃发展。所以虽然作为核心玩家我们经常讽刺手游没深度没内涵，但是在支撑游戏业发展上面，这个新兴游戏载体也是有着很大的功劳的。

稀饭又在为自己沉迷iPad上的渣渣游戏而找借口了。

我这是在侦察敌情，了解自己更要了解敌人！

一个《战锤 任务》玩了50多个小时，还买全了所有DLC，你这也侦查得太深入了吧……

别随便爆我料啊魂淡！

微信 LuciFar：今天刚拿到349期的UCG，看到小编寄语当中八老师的第一条时不禁感慨，这个半场真的被小新包了。哈哈。作为德国和拜仁的球迷，这一届世界杯真是太令人开心了，唯一可惜的就是金球奖没能落入"小"飞侠的手里。

这届世界杯德国队表现得确实很不错，也算是多年德国足球改革后的开花结果吧。其实比起纱迦来说我要淡定很多啦，纱迦同学为了给德国队攒人品甚至连微博都不敢发呢！世界杯开赛前我许下了三个愿望：K神破纪录、穆勒金靴、德国得冠，虽然没有全部实现，但也算是最好的结果了！现在惟一的希望就只剩下下届世界杯德国队不要死在小组出线就好呀哈哈哈！

深度中毒

插图：K.LL



Email 蘑菇炖肉：《零》终于公布新作啦！名字也相当带感呢，乳压…哦不对…是"濡鸦之巫女"，不用多说这次的最终BOSS肯定又是巫女系了！预告影像制作得也相当带感，又是从水里爬起来又是下大雨的，看来关键词一定是"湿身"！不过女主角这张脸咋这么像是从SE那边跑过来的呢？我估计以八老师为代表的一干编辑一定都开始跃跃欲试了，我可是很期待你们的攻略哦！最好再来个视频版！

巫女简直prpr！

这妹子骚比不过流歌，性感比不上伶姐，你们要求真低。

所以八老师不要缩赶紧买WiiU，我等降价。

滚粗！

Email 减肥中的团子：真没想到微软居然会在CCG上打出"学习机"这一手啊哈哈哈哈，大大出乎了我的意料，看来微软为了能成功打开中国市场也是蛮拼的~不过老实说我很怀疑这招到底能发挥多少效果，毕竟当年那批玩着"小○王学习机"长大的孩子们现在很多都已为人父母，再将游戏机套上一个"学习机"的外壳恐怕骗不了他们吧233。

其实不只是Xbox One，微软的很多产品来到国内后都走起了奇怪的廉价风，比如"微软小冰"，无不透露着过时的包装理念。不过这或许也不能完全怪微软或者其他国外厂商，国内缺乏完善的制度，其中的利益纠葛以及各方博弈都不是我们能够了解的，固然"学习机"策略十分雷人，但如果能切实为国内玩家带来良好的游戏体验，再买台学习机也无妨嘛（笑）。

Email 跨过你的尸体：不知道有没有小编看了7月的新番动画《女神异闻录4黄金版》，真是不看不知道一看吓一跳，以前只知道游戏可以二周目时继承存档重新开始故事，原来现在动画也可以了吗？这个番长一看就是五属性全满状态下出场啊，第一集就一个人解决了如山一般的SHADOWS，这后面还打个屁啊orz。太伤感情了有木有，还能不能一起好好玩耍了？

二周目动画这玩意监督岸诚二表示早在之前的《恶魔幸存者2》TV版动画就玩过一次了，主角一出场就召唤白虎把队友们都吓傻了，当时我等观众一致认为岸诚二是拿自己的存档资料来做动画的。

万一岸诚二来给《传说》做动画也弄个二周目什么的，岂不是变成《无双》Easy难度般的普攻割草样？

不，普攻还要跑步这也太麻烦了，全程魔神剑或苍破刃解决问题。

暑期特刊福利得奖读者公布！

从UCG第349期上市到7月21日，我们在微信、微博和电子邮箱中都收到了大量广东地区读者的参加申请，如果不是名额有限，小编们还真盼着能够把所有读者们都邀请到编辑部来齐聚一堂，或许在将来，我们会有这样的机会吧。言归正传，最后获得参观编辑部的三位幸运读者分别是：

深圳 罗子卿　　深圳 彭子唐　　广州 王锐

Email ヨネヨネ：前不久游戏界某位巨巨（具体是谁我忘了，好像是某个游戏公司老总的样子？）曾经质疑很多玩家为什么宁愿等个几年、花上几百块钱去购买所谓的一线大作，也不肯尝试一下售价又低、可玩性又高的独立游戏，我想这个问题是要从几个方面来回答的。首先，一线大作有品质保证是肯定的，很多一线大作都有庞大的玩家基础，玩家在有限的休息时间内大多会倾向于玩能获得更多交流机会和成就感的大作游戏，这是人之常情；其次，现在的独立游戏虽然遍地开花，但品质却是良莠不齐，玩家不可能一一将它们全部买下，即便是那些口碑上占优的作品，也难以做到面面俱佳，而且流程时间也较短，很难像一线大作那样留给玩家深刻的印象。所以也不要怪玩家太现实，就像这个世界看脸一样，我们只是出于本能做出了最佳的选择而已。

的确是这样的，毕竟独立游戏在宣传上以及整体的华丽程度都很难和一线大作相比。不过我还是蛮建议试一试这些独立游戏。因为一线大作的投资高，很多有趣的想法在应用的时候会有很多限制，所以一般都以谨慎的态度去制作，久而久之会有一种同质化的缺陷在内。但是独立游戏则不同了，所以有很多大胆的创意玩法在里面。作为大作之余的调剂是很不错的！

我闲暇时也愿意去试一些独立游戏作品，有些独立游戏真的就只靠这样的一两个创意为核心和卖点了，不过偶尔试试确实是不错的体验。

Email 豆腐：其实胜负师老师大可安心，您儿子的画其实很有爱的，魔方的话可能是他最喜欢玩的东西想和你分享，受伤的人……以后请不要在他面前玩美式RPG。还有一点就是，以后时雨再在小编寄语里面卖女友的话我会邮寄凝固汽油弹过来，请放在他家里，江苏FFF分部南京分舵谢谢各位团员的合作。

咳咳咳咳，怎么办！我这期又晒了！八老师！救我！别让这封信让广大读者们看到！

让你晒！该！读者是上帝，比起你的生命安全，我更愿意和大家一起分享这份信件！

不过这位读者，一般而言这种东西没法邮寄的。（淡定脸）

别忘了有我们在！天诛！



六月最火爆的电影当然莫过于月底上映的《变形金刚4 绝迹重生》！说来时间流逝得还真是快，《变1》首映那场连影院过道里都坐满了人的场景还历历在目，一转眼《变4》都上映了。虽然人类主演都换了，但只要擎天柱大哥往那一站，气场还是足以镇压全场的！相比之下，有时候剧情或许真的不那么重要……



变形金刚4 绝迹重生

鉴于有点正常电影知识的人都应该对这片不抱任何正常的期待，所以我也没什么好吐槽的，它忠实地完成了被各种商业诉求添加在这个品牌身上的要求，包括增添足够多的广告元素，加入符合目前国际潮流的中国元素以及讲述一个夹杂着诸多爆炸的故事。《变形金刚4》令人赞叹的地方不是在于它作为电影本身，而是它作为一个现象，是如何发展到今天这种奇妙扭曲的形态的，电影看了，就可以忘了，但是它所映射出的时代特点和好莱坞思维趋势却值得我们去深思，为什么一部充满了X宝、舒X奶和维多利亚的秘密之类的软广告的片子还能创造出惊人的票房。当然，更可悲的是，它的记录才创造没多久，就快要被《小时代3》打破了。

上一次看《变形金刚》隐约记得自己似乎是在上小学？时隔多年再看到擎天柱酷炫的变形时真是感到了时代的进步。看完《变形金刚4》之后我的第一个感觉就是眼睛疼，因为还不太适应IMAX的效果，加上《变形金刚4》给人感觉要比其他的影片更长，从电影院里出来时太阳穴都一突一突的。剧情的整体节奏较为缓慢，很多时候都是变形金刚们在打打打，打完一大段之后才进行剧情，简直就是"在战斗中插播主线"。变形金刚们的战斗效果做得很火爆，作为机体外形控，好几次在镜头给变形金刚们做特写时差点把持不住，但是后期的飞船吸铁部分看得我昏昏欲睡……

《变形金刚4》看罢，和之前的三部电影一样，剧情几乎没有给我留下任何印象，除了满脑子乒乒乓乓的画面外，惟一印象深刻的大概就是"某某舒化奶"的植入广告了。看这种纯粹得不能再纯粹的商业片，很大一部分的原因就是凑个热闹。感想、评价、评分啥的其实完全没有必要，非得有的话，那就是没有感想、不值得评价、不及格。

因为看得比较晚，在出发前早已经对电影的概况有所耳闻，网上更是烂片、真人长篇广告等骂声不断，但实际观影后我觉得大家有点羊群效应了。个人感觉片子根本不算烂，甚至可以说是"《变》"电影系列中最好的一部，剧情就忽略不提了，本来这类型电影就算不看都知道汽车人必胜。演员变阵给了人耳目一新的感觉，再不用看着希亚·拉博夫的傻脸从头叫到结束。这一集TF的机设不过不失，开场G1造型擎天柱让人泪流满面可惜后来大变，探长超出了钢丝的想像，而惊破天就丑得不在讨论范围了……如果要排序的话，个人认为4>1>3>2。

电脑特效虽然很赞，但战斗时间实在太长了，两个小时里面感觉有一大半时间在看一群钢破烂玩泥沙，看到后面就感到视觉疲劳了。观影前听说什么植入广告太多我倒是不觉得有多大影响，反而找茬小广告才是这部电影的第二大乐趣。还有电影开头就吐槽了"现在的电影只会拍续作不像样"，到了最后又给《变形金刚5》挖坑，现在流行自嘲么。主角简直是个好老爹，为了女儿居然能直接战变形金刚，当然神武器功不可没。还有如果我是老爹的话，绝对会轰死小白脸男二号……

第一次看特效大片看到打瞌睡，可能会因为这样的特殊经历而记住这一次《变4》的观影体验。拖沓且漏洞百出的剧情给1分应该差不多了吧？然后就是如罐头般的动作戏，全面偷懒的变形特效以及无处不在的植入广告。就算我们这批人对《变形金刚》有感情加分，也已在一次又一次高规格、低品质的制作模式中透支殆尽。

在看片之前就看到有怡×矿泉水的变形金刚版，还听说有周×鸭的变形金刚版（貌似没看见），没想到片中竟然还有伊×牛奶和某保健品，植入广告太多了甚至都记不起来。从票房来说这次《变4》应该是赚翻了，也对得起那些广告赞助，但是却有些对不起观众。如果说前半部分还有一些父女矛盾，那是人之常情尚可接受，那么中后段那些小孩子玩儿塑料神器打怪兽，还有两个大男人吃醋的展开就实在是让人倒胃口。至于惟一而且一贯的亮点——变形的部分，不得不承认恐龙变身一类的桥段还是相当热血，只是人造金刚的"方块变身"怎么看都是创意和诚意的倒退，尤其是看到那个老总得意地玩耍超级金属的时候……目测下一部飞到宇宙打BOSS应该是跑不掉的了，只求编剧能把人类的戏份去掉！

虽然看"变4"之前已经被各种评论搞的没有信心，但这种爆米花大片错过的话总觉得少点什么。好在是和编辑部的大伙一起看，想吐槽的话对象也多些。不过整体看下来证明我一开始的观点错了，这电影连给我吐槽的机会都没有，因为根本没有剧情好么。最夸张的是中间实在太困睡了大概十几分钟，醒了之后发现剧情仍然接得上，好在电影的特效保持了一贯的高水准，心里才感到了些许安慰。

看过大家对《变形金刚4》的评价后，我感到十分惭愧。因为我觉得这片子挺好的，本来还想找机会再看一遍。诚然，此片的剧情可以忽略不计，演员的存在感也不足。但特效精彩就足够了，而且时间那是相当长，绝对值回票价。看来以后我还得加强三观教育，对好莱坞毒草的侵蚀说不。

有福同享

插图：K.LL





微信 J：得知最近小编们都在玩 WS 卡牌，很高兴同好们增加了。被你们提及的那位卖你们卡牌的老板，我无论作为一位牌手还是作为一名卡商都只能表示佩服！另外想八卦一下各位已入坑的小编们玩的都是什么卡组呢？

啊咧？我们有人爆料过编辑部的地址么？

我没有，搞不好是看到我们说玩舰娘 LL 小圆，而且地址还一样的所以被猜到？

貌似是我小编寄语里吐槽了某个老板见地址一样就给另一个人通风报信，所以被猜到了吧。

我们中出了一个叛徒。

Email zero：最近一直在玩 PSV 上的《刀剑神域》，其实一开始对这类原作改编类游戏并不看好，而且本人也没接触过《SAO》的小说和动画，前作更是没玩过，可以说是对这个作品一窍不通，但是在 B 站看了 UCG 的评测视频，感觉相当不错，再加上有中文，于是就买来尝试下。一开始对系统不太了解，觉得这游戏也就一般般，但是随着流程推进，对系统的深入了解后，发现这游戏在设计上相当出彩，根本停不下来，虽然也有着 BGM 平平、剧情稀烂（后宫得太刻意了）、爬塔任务略无聊的缺点，在手感、画面和系统上都算得上中等偏上，可以说本人玩起来和视频评测感觉基本一致。但是不知为什么到了杂志里，此游戏被小编们批得一无是处，这评价和分数简直算是粪作级别了，话说无论是视频还是杂志，不管是褒是贬，至少自家东西应该保持论调一致吧？我首先不是《SAO》粉，毫无情感加成，而且杂志里部分也是赞同的，只是想吐槽下，明明视频最后说是属于强烈推荐的，到杂志就变成最好别买了，这差距略大啊……

其实是这样的，对于同一款游戏，每个人都会有不同的看法，制作视频的是掌机王部门的胧月，他没有接触过上一作，因此在初次接触本作的时候会觉得还算不错。的确如您所说，游戏在系统上和战斗系统都算是可圈可点的。因此这个分数可以算得上是给新接触玩家的分数。但是我接触过上一作，在对比之下，游戏的骗钱嫌疑显得相当严重。主线剧情大部分都类似，系统也基本相同，在战斗建模上也几乎没有什么改变，仅仅在前作的基础上加了一个《虚空断章》的内容，这种行径让我觉得很没诚意。加上游戏的重复度过高，所以就给了一个较低的分数。实际上从杂志的黄金眼评分看，这一作和上一作的得分是持平的。不过虽然吐槽了这么多，如果没接触过前作的玩家可以尝试一下，加上游戏还有中文版，原著的粉丝尝试的理由又多了一分。至于您所说的问题，的确是存在的。这是因为之前我们的协调做得不是太好，杂志内部已经进行过检讨，避免再次出现这样的问题。

微信 Raymond 王：你们有些攻略的质素有所下降，例如 348 期的《谋杀 灵魂嫌疑犯》，只有剧情攻略，收集攻略一句“请参照视频”就带过，请问这攻略有何意义？游戏本身就是中文的，你们还做简单的剧情攻略只为了剧透？

你好，你说剧情是中文的，这是因为你玩的是 PC 民间汉化版。这游戏官方是没有中文的。收集攻略是因为这游戏收集多达 181 个，而且游戏一无地图二无标记，用文字描述的话很难形容，所以才让大家去看视频。如果能用文字描述的话，我们肯定会尽量去做的。事实上只要预定该游戏就会附赠电子版地图，但你用过就知道，那个地图远不及视频好用。视频由 UCG 视频组放出，也不占用光盘时间，岂不是两全其美吗？

微信 菁：胜负师不太理解视频通关党，作为其中一员表示：没时间玩所有游戏，看过就算玩过，“《如龙》系列”我就是看剧情视频，从来没实际玩过。

玩游戏的过程其实也是一种进行角色代入的过程，通过手柄的操作来让角色行动，在战斗时角色也都是通过玩家的操作来与敌人作战，从一开始的生疏到后期的熟练，期间的磨合过程是只有玩过游戏的人才能够深深体会到的，光是看视频的话是很难了解到其中战斗的艰辛与技巧。看游戏视频是一种对游戏剧情进行了解的方式，不过有些时候视频 UP 主在玩的时候很有可能漏了某个支线没去做或者没去调查某个细节，就会让没接触过游戏的玩家造成误解，甚至有可能会一直误解下去。之前我在日本视频网站上开着弹幕回顾《无尽传说 2》的主线，因为某一个章节里 UP 主没去调查照片所以视频通关党们就没有得知女主角母亲的真正身分，在通关的线稿 CG 里出现女主角母亲时所有人都把她当成游戏里的另一个角色（两人画风相近而且发色、脸型都很像）。很多东西都是只有在实际玩到游戏之后才能够真正体会到的，其实用看视频的时间来玩游戏的话能够获得感触要比光看视频时多得多，因为游戏毕竟是用来玩的。

Email B 上校：349 期黄金眼宇宙人的附属终端怎么是男的？按照你这节操掉光光的个性不是应该选女的吗？莫非整天跟稀饭在一起所以……

对啊，我怎么可能会用男的附属终端，这绝对是稀饭背后的阴谋！偷偷叫画师把我的附属终端改成男的。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



角川提供的《刀剑神域》折扇10把





大奖：小编签名的PSV《刀剑神域 虚空断章》中文版一张

345期奖品

大奖：美国队长趣味积木人偶一个
各类主机专辑 10 本

大奖得主：

金剑梁　苏州市

主机专辑得主：

529491095@qq.com	三刀刘 -LEON
1005171764@qq.com	Sephiroth
1435416727@qq.com	琛卡莱恩之力
1533656653@163.com	隔夜的炒饭 f
volotion@163.com	volotion
hagxy_896@163.com	hagxy_896
冯佳　山东省	
dk591544926@163.com	dk591544926
634356840@qq.com	晓翼 Cardinal
393063402@qq.com	再生の力
285885138@qq.com	清风

1. 你对本期暑假特刊的内容评价如何？
2. 在整个上半年里 UCG 有给你带来什么特殊的回忆吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 8 月 2 日，以发件日为准。

本期问题

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 李元达：要说到 E3 期待的游戏，我比较关注的有三个。第一个是《邪恶深处》，因为三上真司，是每一个八零后玩家，甚至七零后和九零后们都绕不开的名字，他代表了一个风格和一个时代。还记得当年自己还是个孩子的时候，家门前有一个厢房被一个文质彬彬的眼镜男租来开游戏房，高昂的游戏费，让我这样的孩子只能坐在屋里的小凳子上，或者趴在窗台上，冒着被父母发现的危险，看大人们玩那些当时看起来散发着无比梦幻气息的游戏，而其中他们最常玩的游戏，就是《生化危机》，就这样在观赏中，那个横空出世的《生化危机》被我在观看中通了关，里面的一幕幕，和那个变幻莫测的结局，现在仍深深地印在我的脑海里，充满了儿时的快乐记忆，玩五代时，威斯克的死亡甚至让我忧伤了好几天。想必对于《生化危机》，每个老玩家都有像这样一段属于自己的记忆，而这就是三上真司为我们展现的一出持续了十几年的魔术。没有了三上真司的生化，也沦为了缺少灵魂的射击动作游戏，让人不胜唏嘘。所以对于《邪恶深处》，我们都期待着，这是一出新的魔术的开始，让我们再一次体会儿时的快乐回忆。三上真司万岁！

至于说到第二个，是《教团1886》，因为对于福尔摩斯的痴迷，对于十九世纪末期的伦敦和英伦三岛，我有一种特殊的兴趣，那个时代伦敦的装束和风气，犹如深深笼罩着它的迷雾，让我如痴如醉，我甚至很期待福尔摩斯，华生和开膛手杰克会不会在这款游戏中登场，想想还有些激动呢。最近才热补 PS3 游戏的我，如果这款游戏品质超群，我会考虑在它发售的时候入手一台 PS4 的。

对于万年无双控的我，第三个有兴趣的自然是《塞尔达无双》了，TK 和 N 社的合作，让人相当期待啊。不过主机限定会是个问题……任天堂的固执让人觉得可爱，有时候人们就是这样，只因太过坚持自己的理想，以至于忘了俗世的荆棘与坎坷。即使我不会入手 WiiU，但我依然会支持任天堂，因为儿时只有你的 SFC 和 GB，陪着我们，度过了一生中最快乐的时光。

读者大人好眼光，你所喜欢的这三款游戏小编们都在现场试玩过，感觉都非常不错，应该都是必玩的佳作哦。

口胡，《邪恶深处》绝对不能玩，我在现场试玩的时候都快被吓尿了。

看你这玻璃心，太没爱了，光是从这三上的名号就算被吓尿也得玩一回！

一群渣渣，被各种恐怖游戏锻炼过的我表示完全不可怕，就是重口了点而已嘛。

就等你这句话，八老师，这游戏的攻略就靠你了！

你们一群大男人让个女孩子去做恐怖游戏好意思嘛！

微信 Daft Jim：下午从书店刚拿到 UCG，回家后立即读了起来（虽然第二天要考试）当翻到“读编往来”时，竟发现了我给 UCG 在微信上发的内容，竟然真的刊登在了杂志上，看完小编对我发的内容进行吐槽之后，心里喜悦之情难以言表，立即返回书店又买了五本回来，感谢小编，感谢 UCG 这个为广大游戏爱好者提供的平台。因为升了高三，第 350 期也将是我中学期间的最后一刊，但我向广大小编保证，一年之后，当我上大学时，我一定会杀回 UCG，继续回归做电视游戏玩家，不知到时候会有什么新作神作会等着我去征服呢？短暂的离别只是为了更好的相聚，UCG 再见，我们明年再聚！（看完小编们的 E3 之旅的视频后，更坚定了我高考后的假期去美国这个电影游戏天堂的决心。下期是我近期的最后一期，希望小编能再次通融，将此登入 350 期刊，感激不尽。）

这一刊登，又多了五本销量，计划通！

微信 星眼：UCG 充斥了各种宅，比如 ACG 宅、腐宅、体育宅，和音游狗（别问我为何是狗）……但是，却缺了非常常见的军宅！去年《战地双雄》的前线狙击里把“榴弹发射器”说成了“机枪台”，平时“弹匣”和“弹夹”不分，最近一期里居然不知分队支援武器的定位，军宅表示不能忍啊！（弹匣是现在的那种立方体盒子，直接供弹用。弹夹则是矫夹，都是辅助装弹用的）

按理说游戏里面军事题材这么多这么广，出现军宅的几率应该也会比较高才对。不过我个人感觉要了解军事的话门槛很高，就算喜欢军事类型的游戏，也不一定就对枪械武器的专有术语非常熟悉，更别说称得上有所研究的“宅”了。所以看到这位读者的指正，在下也是相当佩服。如果各位读者有信心自称军宅，而且跟游戏有交集的话，UCG 也非常欢迎来稿哦。

小编寄语

努力工作，拼命玩！

八重樱

本期个人签名
四星德国！

★最近经常跑医院，终于体会到了中国公立医院的医生资源是多么的紧张，要挂号的话至少要提前4天才能预约，去了还未必能把检查项目全部做好。等上几天出了检查结果后还需要挂号去找医生看，一套流程走下来这一星期就基本搭进去了。相比之下，私立医院的服务就要显得贴心多了，可惜私立医院只能全自费，摊手。在认真地衡量了一下公立医院和私立医院之间的优劣差距后，我还是可耻地向公立医院跪了……

☆《零》终于公布了新作，不过老实说看预告片不是太满意，一是系列经典的古宅场景没有体现出来，二是女主角的移动速度明显加快了，三是女主角面部表情太过呆滞缺乏灵气，这样的"死鱼眼"真的能拿着射影机靠着灵力来击退怨灵吗？什么？你说我抱怨这么多是不打算玩了吗？那当然……是不可能的，必须还得买买买啊！

纱迦

本期个人签名
《勇敢的心 世界大战》实在太美！

★2014世界杯对于德国球迷来说真是一届完美的世界杯。德国队不仅四夺世界杯，而且还奉献了德国对巴西这样的传世对局，更重要的是克洛泽终于成为了世界杯射手王。作为一名从1994年开始追随德国队的老球迷，真是激动不已。现在没事还要把这届世界杯的精彩镜头翻出来重温一下。想起春节合刊我写的读编前言，对自己的先见之明还是比较佩服滴。

★感觉世界杯把生活都完全打乱了，花了较长的时间来恢复。截稿前开始了今年的游泳大计，新找的那个游泳馆高端大气，比之前游过的几家都要好，就是每游一次要40块钱。就算买次卡也得35块钱一次，真是……买年卡的话倒是比较合算，不过依之前的经验，买了年卡之后如果有一天不去，我就会在心里计算每次游泳的成本上升了几块几毛……处女座就不折腾啦！

★很高兴地看到，Wii U今年的游戏阵容比前两年强了不少，无论从游戏玩家还是从游戏编辑的角度出发，这都是一件非常好的事情。而且Wii U很多游戏的乐趣都是任天堂自家独有的，这点比索尼和微软都要强。现在购买Wii U就是最佳时机。

★七八月展会还不少，CCG、CHINA JOY、香港动漫节、科隆游戏展，感觉乐趣十足！编辑部要出席所有的展会，真是个繁忙的暑假！大家也可以期待一下我们带来的报道！

乐小游

本期个人签名
一切皆有可能。



◀一家三口齐上阵。

【火影】这几天一直在玩《火影忍者 终极忍者风暴 变革》的试玩Demo，虽然内容很少，但却让人欲罢不能。游戏的系统进步较为明显，越来越有正统格斗游戏的样子了。合体奥义的加入实在是太燃了，完全超越动画带给我的感动。

【感悟】前段时间看到一段颇为文艺的句子，拿出来跟各位读者分享一下：有时会想念一个久不联系的朋友，翻来覆去看着电话薄，终究还是放弃。时光变迁，再无交集，已经找不到一个可以联系的理由。因为不确定对方是不是也在想你，于是故作潇洒的说"相见不如怀念"。我们只是害怕：自己在对方心里，没那么重要……

【NBA】由于世界杯期间目光一直聚焦在绿茵场上，导致将近半个月没有关注NBA方面的消息，结果一打开网页就看到了小皇帝詹姆斯宣布重返骑士的重磅消息。话说这不科学啊，骑士不是应该集齐七个状元才能召唤詹姆斯归队么，数量明显不够啊！

稀饭

本期个人签名
要火速把所有移动平台的桌游改编游戏都玩一遍！

【新设备】因为办公室空调不给力了，最近买了个空调扇来对付一下，这东西价格低廉，只靠水冷制造凉风，而且不出所料地因为便宜没好货定律而出现了漏水情况，虽然在我休整了一下之后情况大为改善，但还是盼着负责内务的同事赶紧把空调修好，不然严重影响生产力啊。

【新爱好】《战锤 任务》的游戏原型是1995年推出的桌面游戏，2013年被改编成了iOS游戏，但我直到本期才第一次玩上，然后火速沉迷，把游戏到目前推出的所有角色+地图+地下城DLC统统买下，还手贱地买了三把传奇武器，合起来花了两百多块，都快赶上一款家用机游戏了。但一来这些都是一次性购买的DLC，不存在重复购买，二来游戏里那种直接买金币或者25人民币全屏杀敌的脑残氪金我半个没买，也还算是理性消费——吧？同时必须感叹一句，果然移动平台才是古典美式RPG的新舞台啊。



▶上期问题答案揭晓，海报的主题是：死侍！。鉴于装得下这个海报的画框尺寸颇大，售价太高，我最后还是可耻地缩了，就贴墙上吧。

伽蓝

本期个人签名
尽是说不清的事。

最近玩的两个下载游戏都是神作级别，先是《勇敢的心 世界大战》这样慢下节奏好好讲故事的轻松游戏，再有动作+解谜+格斗于一身，紧张刺激让我一边玩一边骂（误）的《墨西哥大冒险 加强版》。平常我很少关注下载游戏，但感觉这样系统简单，流程适中的游戏玩起来比大制作游戏轻松多了，所以常言道现在的游戏越玩越累，确实是有这么回事。

跟同事梦叶的风买了两个《变形金刚4》的主题玩具，分别是V级的G1造型擎天柱以及钢锁，从玩具角度来说擎天柱确实是做得好，变形乐趣足，可动不过不失，而且原配色让人还可以接受。反观这个钢锁就逊色多了，而且不知为什么要配一个土黄色这样一个八竿子打不着的颜色，看哪天闲了还是把它拆开完全重涂一下吧……

麦当劳又曝出供货商提供过期肉品的新闻，但这完全没有阻止单位这帮洋垃圾快餐党的食欲，新闻曝出的"反正吃不死人"也成为他们继续吃的动力，对于这样的同事我真是无言以对……哎，等等我，我这有优惠券！

哪尼

本期个人签名
计划赶不上变化。

◆七月新番里目前跟了三部:《P4GA》、《伊莉雅第二季》和老虚的《ALDNOAH ZERO》。不得不说《ALDNOAH ZERO》是继《翠星》之后老虚出品的又一部原创萝卜片佳作,光看了前三话就已经完全停不下来了。鲁鲁修一般聪明冷静的少年、和魔法少女一样会变身的火星公主……各种奇怪的元素与快节奏的剧情推进交织在一起,实在是非常过瘾,在这里强推荐!



◆PSV版《Love Live!》终于公开了封面包装,而距离游戏发售也只剩下一个月左右的时间,看来这次应该不会再跳票了……吧。于是便上X宝把三个版本都给预定了,目前感觉良好,请组织放心。

◆《Lovel Live!》的Bibi组里有真姬和绘里,原本入限定版是义不容辞的事情,无奈价格越涨越夸张,甚至于远超另外两个版本,于是我非常可耻的缩了。来张封面聊以纪念吧……

胜负师

本期个人签名
看懂了吗?你知道你打不过就行了!

【铂】这一期搞定了《墨西哥英雄大冒险》加强版和《胧村正》白蛇DLC,《墨西哥》已经白了三次,每次都超爽都有新发现!《胧村正》更是自己的第300个白金,算得上是本命游戏,在这里向各位玩家使劲"安利"。

【金】最近看了美国残疾人游戏高手broly用脸和舌头操控手柄打《街霸》的励志视频,受到了极大的震撼和鼓舞,随手转发后,在B站也感动了近30万人!"我们总说生活不容易,但不努力又有什么资格轻言放弃?"

【银】在《变4》的观影之后,个人对3D电影有点反感了。明明没有增加太多的体验,票价却要高出一倍;明明说3D和2D同步上映,结果影院为了增加收入只安排3D;关键是每次看完都有明显的视疲劳,没意思。

【铜】感觉儿子有成为段子手的潜质。我看他打哈欠问他在幼儿园是不是午睡没睡好,他说是啊被老师吵醒了。我说老师怎么吵你了?他说我刚睡着,老师就在那里喊:"时间到了!快点起床!"

秋沙雨

本期个人签名
至少把《TOZ》发售年份透露一下吧……

●最近开始用"Book ☆ Walker"之后就能第一时间看到最新的《Fami通》和《电击PS》了,最近《TOZ》又公开了几张战斗画面截图和地图冒险的系统介绍,这对于"断粮"了一年四个多月的传说饭来说简直是焦灼P【哔——】,如果不是考虑到手边还有至少五个乙女游戏的坑没填的话真想开PS3来再把《圣恩传说F》或《无尽传说2》玩个一两周目。从十周年开始至《宵星传说》那会,《传说》进入了人们所说的"量产"时期,那时候甚至可以一年玩两三部妈妈船,不过在《无尽传说》发售之后就渐渐沉寂了下来,现在基本都固定在了一年两部的效率上(不算手游)。但是去年只有一部重制版和一部复刻合集,没新鲜血液的补充让我觉得去年异常地漫长,去年最开心的估计就是年底《TOZ》的发布会了。

○最近晚饭做的酸豆角炒魔芋总感觉哪里不太对,直到前段时间看到妈妈在微信里发的家里晚餐报社照时才想起少了把酸豆角里的酸水炒干的这一步,难怪吃的时候觉得肉沫和魔芋进味了但是酸豆角的口感怪怪的……不过酸豆角炒魔芋这种需要准备两种以上材料的菜一般是只有在休息日的时候才有心情去做,平时都是做简单易上手的番茄皮蛋酱拌面。这个搭配是我去年在家里聚餐时看妈妈用皮蛋来做白灼青菜的酱汁以及番茄凉拌面的酱汁时想到的,后来就用番茄和皮蛋来试了一下发现居然很好吃,至少对于喜欢番茄和皮蛋的我来说是一个不错的选择。

宇宙人

本期个人签名
抽到烂牌也得打,搞不好对手的牌更烂。

☆月初的时候有幸去了一趟上海参加CCG EXPO。果然暑假对阿宅来说最好的活动就是挤漫展啊,可惜这不是暑假……由于是第一次去上海,所以原本还想趁机会去尝尝灌汤包等传说中的地道美食,还有想去一趟传说中的外滩,不过由于前两天太累所以没去,而第三天又撞上了下雨,最后只去了豫园一带,不过隔远还是望到了东方明珠的顶部,也算没有白行一趟?

☆百视通发布会公开了不少的国行Xbox One的功能,虽说学英语解成就遭到了不少网友的嘲讽,但我觉得也不是一件坏事,毕竟如果要让家长接受这个东西,就得告诉他们这个其实不是纯粹的游戏机——说白点就是要为孩子们准备一个能忽悠家长给他们买的借口,而帮助学习向来也是屡试不爽的理由,这么看来,百视通这步棋还是做得很到位的。至于让我在意的是,可汗学院之前还是被GFW给墙了的网站来看,Xbox One在学习机的道路上能走多远,至少现在是不敢期待的。

时雨

本期个人签名
期待《后会无期》!

【牙龈炎】最近为了完成某款游戏的攻略,连续熬了两夜,结果牙龈发炎肿到连咬合都非常困难。看着好吃的东西却只能咽下口水没法吃的滋味,太痛苦了!在此也要奉劝各位保重身体,身体才是游戏的本钱啊。

【南澳岛】上次截稿后和女友回了趟家乡,一起去了南澳岛。清新的海风、万里无云的天空、缓缓转动的风车以及清澈碧蓝的海水,带来的是畅玩的好心情。第二天我们还跑去看了次日出,留下了很好的回忆。不过岛上的交通确实不方便,而且海边的东西各种贵,看来出门旅游就是避免不了被宰的局面啊!

【感悟】最近发生了一些事,对我的人生观有了一些冲击。有些事情即使看上去很顺利,背后其实也有涌动的暗流,因此时刻要怀有一种危机感以推动自己进步。虽然知道的那件事令我难受,但也算是给自己上了一课,今后要更努力才是。

初心者

本期个人签名
在日服的国人公会里混进了一只日本妹子……

最近在持续关注一款韩国网游,名字叫《救世主之树》(Tree of Savior),制作人曾经是RO的元老。虽然开发团队不希望人们把两者混为一谈,但这款作品走的是可爱Q版纸娃娃美术路线,在设计理念上和RO也有不少相似之处,很难让人不把它拿来跟前辈比较。



这款游戏之所以吸引我,就是因为它的这种怀旧感。2.5D的画面表现力、SoundTeMP成员的神配乐、萌出血的头饰、庞大的职业体系、用表情符号的简单交流、玩家之间的技能互动……十年来似乎还没有哪款网络游戏能继承这些优点,所以现在看来反而显得鹤立鸡群。照目前公布的消息来看,它在刷刷刷的套路中加入了一些动作要素,用多人技能的组合变化来提倡玩家合作,角色成长的自由度也更高,各位RO老玩家看到之后大概也会有所触动吧!

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.07.29-2014.12.14

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

最近最受玩家关注的新作消息，莫过于《〈零〉系列》新作《零 濡鸦之巫女》的公布，而本作将由 Wii U 独占，加上接下来的《塞尔达无双》、《猎天使魔女 2》以及将于年底发售的《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》的连番轰炸，还未购入 Wii U 的玩家是否会有所心动呢？另外，近日《最后生还者 重制版》也放出了大量的实机新图，从画面看确实有了不小的进化，不过官方宣布玩家曾经在 PS3 购买的游戏季卡将不能在 PS4 版上沿用，这也算是一个不小的遗憾。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
5 日	圣域 3	Sacred 3	DeepSliver	角色扮演	美版
5 日	终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	美版
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
19 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
28 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
2014 年 9 月					
2 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットストーム－レボリューション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演	中文版
25 日	神明与命运觉醒的交叉命题	神様と運命覚醒のクロステ－ゼ	日本一	角色扮演	日版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国無双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
2014 年 12 月					
11 日	光明合奏	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
2014 年年内					
冬季	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 7 月					
29 日	最后生还者 重制版	The Last of Us Remastered	SCE	动作冒险	中文版
2014 年 8 月					
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
2 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
4 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
18 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国無双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	驾驶俱乐部	DRIVECLUB	SCE	竞速	美版
7 日	NBA live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	进化	Evolve	Take-Two Interactive	主视角射击	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	NBGI	动作冒险	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
30 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
5 日	圣域 3	Sacred 3	DeepSliver	角色扮演	美版
5 日	终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	美版
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
2014 年 9 月					
2 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットストーム－レボリューション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre–Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2014 年 8 月			
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
		2014 年 9 月			
2 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国無双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
		2014 年 10 月			
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series - Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	进化	Evolve	Take-Two Interactive	主视角射击	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	NBGI	动作冒险	美版
28 日	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版
		2014 年 11 月			
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft Studios	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2014 年 8 月			
7 日	勇者斗恶龙 X 合辑版	ドラゴンクエスト X オールインワンパッケージ	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	塞尔达无双	ゼルダ无双	Koei Tecmo	动作	日版
		2014 年 9 月			
20 日	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
20 日	零 濡鸦之巫女	零 ~濡鴉ノ巫女~	Nintendo	动作冒险	日版
		2014 年 10 月			
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
		2014 年内			
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2014 年 7 月			
29 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	WB Games	动作	美版
31 日	索尼子育成计划	ソニプロ	imageepoch	模拟育成	日版
		2014 年 8 月			
7 日	闪乱神乐 2 真红	闪乱カグラ 2 真红	Marvelous	动作	日版
7 日	龙珠 究极任务 2	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2	BNGI	动作	日版
		2014 年 9 月			
4 日	勇者斗恶龙 X 在线	ドラゴンクエスト X オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
4 日	盖斯特破坏者 神	ガイストクラッシャーゴッド	Capcom	动作	日版
13 日	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
		2014 年 10 月			
2 日	禁忌的马格纳	禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	日版
9 日	魔神之骨 时空魔神	マジンボーン 时间と空间の魔神	NBGI	动作冒险	日版
11 日	怪物猎人 4G	モンスターハンター 4G	Capcom	动作	日版
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ-ルド レ-ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
		2014 年 11 月			
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスタ – オメガルビ –	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスタ – アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2014 年 7 月			
29 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	Warner Bros	动作	美版
31 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb.	文字冒险	日版
		2014 年 8 月			
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
28 日	子弹少女	バレットガールズ	D3Publisher	动作	日版
28 日	超次元动作游戏 海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compileheart	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Printemps 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.1 Printemps unit	角川 Game	音乐	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Bibi 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.2 Bibi unit	角川 Game	音乐	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Lily White 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.3 Lily White unit	角川 Game	音乐	日版
		2014 年 9 月			
25 日	绝对绝望少女 弹丸论破间章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode	SpikeChunsoft	动作冒险	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
26 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
		2014 年 10 月			
2 日	静籁永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ –プラス– ~生まれいずる星へ祈る诗~	Gust	角色扮演	日版
2 日	静籁之空 离线版 献给陨星之诗	シエルノサージュ –オフライン– ~失われた星へ捧ぐ诗~	Gust	文字冒险	日版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
		2014 年 11 月			
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト / ホロウ アタラクシア	角川 Game	文字冒险	日版
		2014 年内			
秋季	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版

07.29 最后生还者 重制版

PS4 动作冒险
■ SCE
■ 无对应周边
推荐度 A



销量已突破 700 万、被誉为 PS3 最佳独占游戏的《最后生还者》将在 PS4 上重生！《最后生还者 重制版》明显提升了游戏画面，达到了 1080p/60 帧的次世代水平，并支持 30 帧锁定。除了制作人和声优的解说音轨外，本作虽然没有增加其他的新内容，但收录了此前的联机 DLC：Abandoned Territories 和 Reclaimed Territories，以及单机 DLC：Left Behind 和新难度 Grounded。没玩过以上内容的玩家别再错过喽！

08.05 终极街头霸王Ⅳ

多机种 格斗
■ Capcom
■ 对应机种为 X360、PS3
推荐度 A



对比《超级街头霸王Ⅳ 街机版 Ver2012》，《终极街头霸王Ⅳ》追加了 Hugo、Elena、Rolento、Decapre 以及 Poison 等五名新角色，并新增了红 SA、延迟起身和双 UC 等全新系统。熟悉“《街头霸王Ⅳ》系列”的玩家都一定知道，《终极街头霸王Ⅳ》的升级补丁已于早前放出，但遗憾的是升级补丁版依旧没有更新大受好评的挑战模式，而光盘版的主要区别就在于追加了对应新版的全新挑战模式，因此可以说光盘版才是真正完整的“终极版”。

08.07 闪乱神乐 2 真红

3DS 动作
■ Marvelous
■ 无对应周边
推荐度 B



从来把擦边球当成家常便饭的“《闪乱神乐》系列”在正统续作《闪乱神乐 2 真红》中再一次拓宽了掉节操的边界，例如他们终于丧心病狂地把一个男性角色村雨塞进了可操作角色阵营，而且还可以将其爆衣，问题是谁有这个兴致啊魂淡！本作角色的阵容没有 PSV 上的《少女的证明》多，仍然是以半藏学院和蛇女子学院的两队少女忍者为主，但是也加入了另外两个新女性角色，加上大道寺前辈和铃音老师可操作角色达到了 15 人。本作支持联机游戏，组队的角色可以发动组合攻击，异常爽快。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

魔神之骨 时间和空间的魔神	41
妖怪手表2 元祖 · 本家	45 52

PS3

FIFA 15	光盘
边境之地 前续	光盘
孤岛惊魂4	光盘
海贼王 无尽世界 红	102
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革	光盘
墨西哥英雄大冒险 加强版	110
深渊的奥德赛	45
铁拳7	光盘
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	45
宿命	光盘
夜下降生Exe：Late	50
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	48
勇敢的心 世界大战	光盘
战国无双4	光盘

PS4

FIFA 15	光盘
刺客信条 大革命	光盘
孤岛惊魂4	光盘
墨西哥英雄大冒险 加强版	110
天生战狂	光盘
宿命	光盘
勇敢的心 世界大战	光盘
战国无双4	光盘

PSV

超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园	72
超级英雄世纪	41
刀剑神域 虚空断章	80
海贼王 无尽世界 红	102
花	40
君乃剑 for V	41
胧村正	光盘
墨西哥英雄大冒险 加强版	110
忍乳负重 闪乱神乐	98
英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	48
战国无双4	光盘
自由战争	140

Wii U

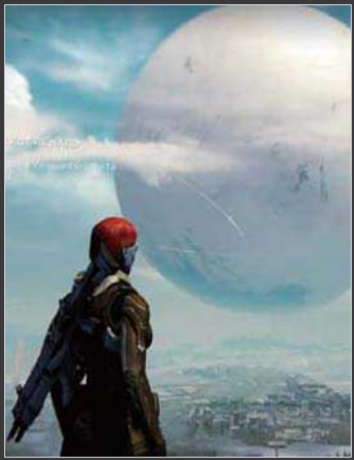
零 濡鸦之巫女	40 光盘
马里奥赛车8	光盘
墨西哥英雄大冒险 加强版	110
塞尔达无双	光盘

X360

FIFA 15	光盘
边境之地 前续	光盘
孤岛惊魂4	光盘
光环 斯巴达突袭	128
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 变革	光盘
墨西哥英雄大冒险 加强版	110
深渊的奥德赛	45
铁拳7	光盘
万智牌2015 旅法师对决	45
宿命	光盘
勇敢的心 世界大战	光盘
战斗砖块剧场	116

Xbox One

FIFA 15	光盘
刺客信条 大革命	光盘
孤岛惊魂4	光盘
光环 士官长合集	光盘
光环 斯巴达突袭	128
墨西哥英雄大冒险 加强版	110
日暮城狂欢	光盘
天生战狂	光盘
万智牌2015 旅法师对决	45
宿命	光盘
勇敢的心 世界大战	光盘



UCG 最新视频节目

PS4《宿命》BETA 版试玩解说

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

http://www.tudou.com/listplay/puglsPe0ZxY/4ie_3-0YBvA.html

http://v.qq.com/cover/7/72vegc6kqdnq7jw.html?vid=u0131k23o4e

http://17173.tv.sohu.com/v_3_3009625/MTUzMjlxMDk.html









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG马里奥赛车8
“友尽于此”编辑部大赛

CCG 中国国际
动漫游戏博览会集锦

勇敢的心 世界大战
游戏黄金眼

影像攻略

UCG胧村正第三弹DLC
死狂 BOSS 战视频攻略

新作影像集锦

刺客信条 大革命
毁灭战士丨宿命
光环 士官长合集
FIFA 15丨天生战狂
边境之地 前续
孤岛惊魂4
日暮城狂欢丨铁拳7
塞尔达无双
战国无双4
零 濡鸦之巫女
火影忍者 终极忍者风暴 变革

电影前线

敢死队3丨饥饿游戏3 嘲笑鸟
出埃及记 诸神与国王
德古拉元年丨寄生兽

ENDING SONG

国外游戏爱好者自制
最后生还者主题音乐 MV

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①妖怪手表2 元祖 · 本家　Level-5②　角色扮演③
④3DS　⑤妖怪ウォッチ2 元祖 · 本家　⑥日版
2014年7月10日⑦　本地1人，局域网1~4人，在线⑧　对应年龄：全年龄⑨
售价为4968日元⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　　收藏日期 ____________________


刺客信条 大革命
Assassin's Creed Unity
机种：PS4/Xbox One
类型：动作冒险
发行商：Ubisoft
发售日：2014 年 10 月 28 日
法国之都掀起革命狼烟，
刺客群雄引领烽火蔓延。
系列史上首次合作战役登场！
扮演四位刺客共斗圣殿骑士！
迎接次世代平台《刺客信条》全新体验！

担心暑假期间错过杂志？嫌淘宝邮购费用太高？天气炎热不想出门买书？

UCG联手ACG工作室淘宝店
为广大读者献上暑期福利

动漫游书店淘宝皇冠店
http://shop33788833.taobao.com/

游戏机实用技术官网
http://www.ucg.cn

7月25日~8月31日期间

网购任一书刊
加3元，快递上门！

网购两本或以上
免费快递！

赶快叫上朋友一起合购吧！

适用范围：游戏机实用技术官网及淘宝动漫游书店出售的全部杂志书刊（包括《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏·人》、各类主机专辑以及ACG工作室出品的全部周边书籍）

掌机王SP Vol.224

全彩32开288页+DVD光盘



–攻略透解–

自由战争

太鼓之达人
和田兄弟的时空大冒险

妖怪手表2
元祖·本家

海贼王
无限世界 红

–专题企划–

食在游戏
吃货的游戏人生

–游戏文化频道–

胧村正
DLC剧情赏析
（第1·2弹）

–研究中心–

胧村正
第三弹DLC详尽研究

Persona Q
暗影迷宫

7月25日全国上市

口袋玩家 Vol.79



大16开176页+DVD

–制作人频道–

GB与口袋妖怪的发展历程
对《口袋妖怪》制作人的GB 25周年访谈，从开发者的角度来认识Gameboy，并感受其与“《口袋》系列”的共同成长史。

–口袋卡片–

新手向轮唱卡组教程
用官方OL平台赠送的片来组成卡组，面向新手介绍卡组中各卡片的特征作用及卡组的构成。

–游戏看台–

口袋妖怪艺术学院
全面介绍这款从最基础教学的口袋妖怪绘画软件以及心得。

–研究所–

口袋妖怪详尽分析——从神篇（1）
本辑开始分析从神，从急冻鸟、火焰鸟和雷电鸟这关东三神鸟开始。

《口袋妖怪X·Y》好感度系统小探究
第六世代新增的好感度系统的全面研究。

7月30日全国上市

光盘收录：《Ω红宝石·α蓝宝石》最新预告片、2014剧场版OVA《矿国的公主·迪安茜》以及《宠物小精灵AG》动画
精美赠品：初代点阵风小绿挂饰